
PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation®Portable
PlayStation®2
PlayStation®
Revista Oficial - España
141 ★ OCTUBRE 2012 • 2,95 € / CANARIAS 3,10
2'95€
¡¡Análisis exclusivo!!
RESIDENT EVIL
¡DÉJATE INFECTAR POR EL VIRUS C!
6
¡LOS PUNTUAMOS ANTES QUE NADIE!
BORDERLANDS 2
FIFA 13
DEAD OR ALIVE 5
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00141
¡ÚLTIMA HORA!
ASSASSIN'S CREED III
NFS MOST WANTED
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
LBP KARTING
Y además... Tekken Tag Tournament 2 ★ Pro Evolution Soccer 2013 ★ Far Cry 3 ★ Formula 1 2012
Little Big Planet ★ Call Of Duty: Black Ops II ★ XCOM: Enemy Unknown ★ Dishonored ★ Tokyo Jungle...


EA SPORTS
FIFA 13
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Download from PlayStation®Store
3
www.pegi.info
EA SPORTS FOOTBALL CLUB
LFP
DAILY CLUB
NUEVO FICHAJE
BIENVENIDO FIFA AL CLUB
ENTRA EN UN LUGAR DONDE CADA PARTIDO CUENTA, DONDE LA RIVALIDAD SE INTENSIFICA DE PRINCIPIO A FIN. YA NO HABRÁ DOS TOQUES IGUALES. ESTE ES UN LUGAR DONDE LA FANTASÍA SE ENCUENTRA CON LA REALIDAD Y DONDE EL BALÓN SE ENCUENTRA CON LA RED, EL HOGAR DE MILLONES DE USUARIOS QUE SON BIENVENIDOS AL CLUB.
EASPORTS.COM/BIENVENIDOALCLUB
A LA VENTA
27-09-2012
PS3
FIFA 13
PlayStation 3
PlayStation Network

PlayStation Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, BRUNO LOUVIERS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, LUCÍA PERDOMO, LÁZARO FERNÁNDEZ, JOSÉ MANUEL TORNERO, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

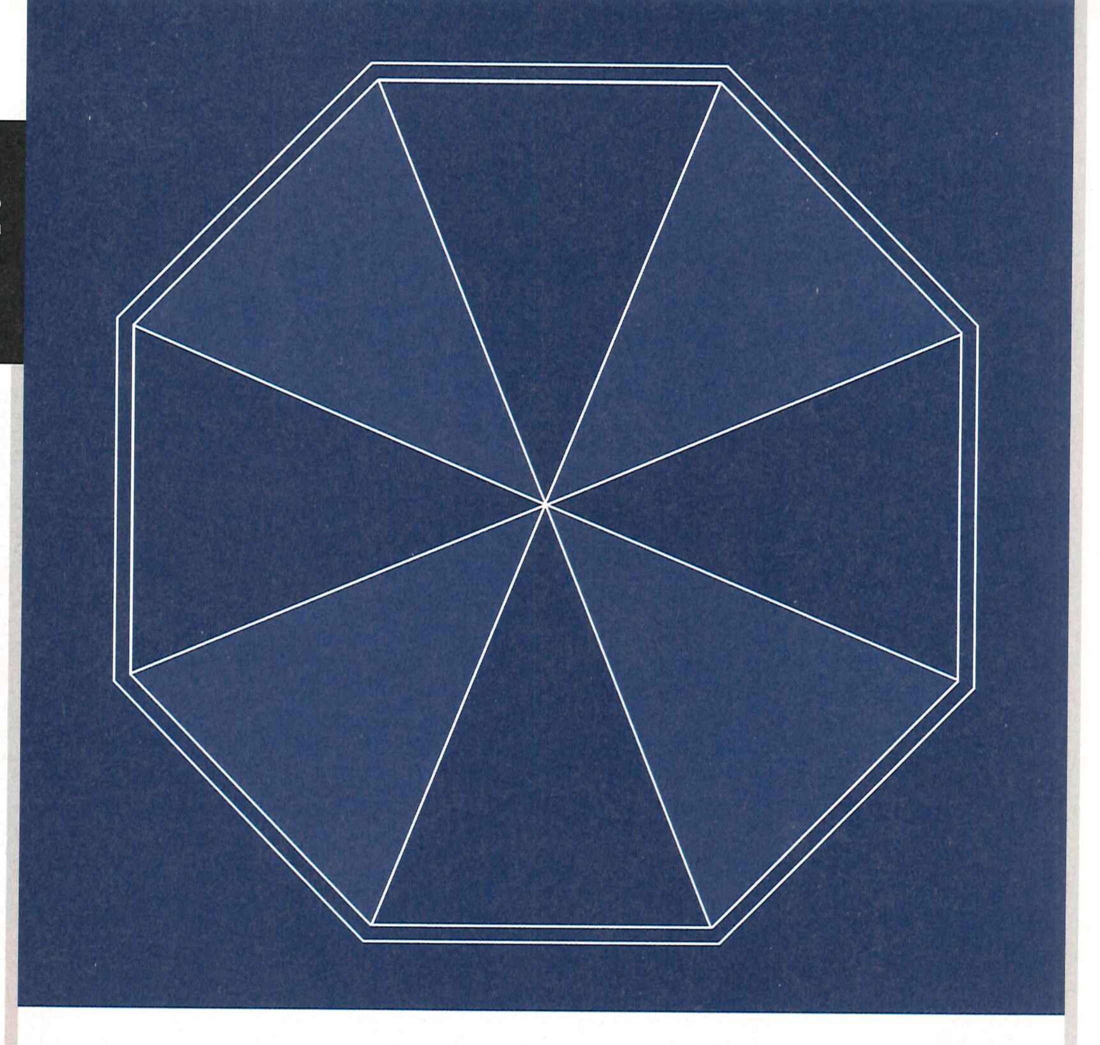
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Entrar en acción

Los engranajes de la temporada alta ya han comenzado a girar y no van a parar hasta dejarnos exhaustos. Siempre nos quejamos del poco tiempo que disponemos para disfrutar de nuestros juegos. Sumar decenas, incluso centenares, de horas con un título es introducirte en sus entrañas, retorcer sus vísceras al máximo y extraer lo mejor de su organismo digital; favorecer su digestión vamos. Pero el caso es que también nos reconforta tener un amplio abanico de opciones, unas cuantas, nada exagerado, para planificar cuidadosamente cuál va a ser la próxima víctima. Y es lo que toca durante los próximos tres meses, así que pasad las páginas con el tempo apropiado que aquí comienza el desfile de prodigios de la temporada otoño-invierno encabezado por el omnipresente y obligatorio Resident Evil 6. Así son las grandes sagas, pese a las temidas transformaciones a lo largo de su periplo vital son absolutamente necesarias y cimentan el, a veces convulso, universo del videojuego. Al fin y al cabo se han convertido poco a poco en rutinas y mecanismos necesarios para mantener el orden social en nuestras vidas.

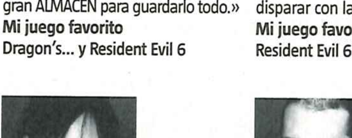
Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Mi casa se desborda, necesito un gran ALMACÉN para guardarlo todo.»
Mi juego favorito
Dragon's... y Resident Evil 6



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Voy a adaptar mi DualShock para disparar con las muelas del juicio.»
Mi juego favorito
Resident Evil 6





Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Mi corazón está dividido, pero hoy no... mañaaaaana.»
Mi juego favorito
Assassin's Creed III



Pedro «John Tones» Berruezo
«Me he suscrito a PS Plus con lo que me quedaba bajo un baldosín.»
Mi juego favorito
Dishonored

Bruno Louviers
«He rejugado God Hand gracias a PSN y soy la mar de feliz.»
Mi juego favorito
Resident Evil 6



Lázaro «Doc» Fernández
«La mejor vuelta al cole del beat'em-up: DOA5, TTT2, SFxTK en Vita...»
Mi juego favorito
Dead Or Alive 5



Paz Boris
«Si quieres conocer mi pasado... jugoneslocos.blogspot.com»
Mi juego favorito
Formula 1 2012



Lucía «Lucky» Perdomo
«¿Quieres volver a los años 80? Pasa a la página 46...»
Mi juego favorito
LBP de PS Vita

Sumario

141 Octubre 2012



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

32
RESIDENT EVIL 6
En este análisis en exclusiva te desvelamos todas las claves del más esperado capítulo de la saga de Survival Horror.

28
FAR CRY 3
El nuevo sandbox de Ubisoft nos devuelve a la jungla más salvaje.





PlayStation
Revista Oficial - España

14 NFS MOST WANTED
Ganas tenemos de coger el coche más caro y pisar a fondo mientras huimos de la poli.

88 ZONA VIP
MILLA JOVOVICH
La bella Alice nos concede una entrevista exclusiva sobre la nueva pelí de R. Evil.

NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

6 Fuse
8 NBA 2K13
10 Assassin's Creed III
14 Need For Speed: Most Wanted
16 Medal Of Honor: Warfighter
18 COD: Black Ops II

PS STORE 20
ANALIZAMOS LOS MEJORES LANZAMIENTOS

20 PlayStation Plus
24 Jojo's Bizarre Adventure HD
26 Tokyo Jungle

REPORTAJES 28
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

28 Far Cry 3

TEST 32
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

32 PS3 Resident Evil 6
42 PS3 FIFA 13
46 PS Vita Little Big Planet
50 PS3 Borderlands 2
54 PS3 PES 2013
58 PS3 Tekken Tag Tournament 2
62 PS3 Dead Or Alive 5
66 PS3 F1 2012
70 PS3 One Piece: Pirate Warriors
72 PS3 Transformers: LCDC
74 PS3 TD: Ferrari Racing Legends

VERSIÓN BETA 76
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

76 PS3 Dishonored
79 PS3 XCOM: Enemy Unknown
80 PS3 Little Big Planet Karting

CONSULTORIO Y BUZÓN 82

TOPS 84

PLAYSTYLE 87
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

88 Zona Vip
90 DVD/Blu-ray
92 Cine
93 Universos Alternativos
94 Moda
96 Tecno
98 Despedida y Cierre

10 ASSASSIN'S CREED III
Connor está cada vez más cerca de nosotros. Entérate de las últimas novedades sobre el juego de Ubisoft.

42 FIFA 13
Llega con una jugabilidad más real, con más posibildades y con Move.

46 LITTLE BIG PLANET
Analizamos el explosivo debut de Sackboy en PS Vita.

62 DEAD OR ALIVE 5
El juego de Team Ninja llega por fin a PlayStation 3. No te pierdas sus geniales gráficos y jugabilidad.















Desde luego, nuestros adversarios se ven bastante duros de pelar, pero con el control de la energía Fuse veremos quién teme a quién.

No estarás solo. Los otros tres personajes, controlados por otros jugadores te acompañarán en tu misión para salvar a la humanidad de su curiosidad con la teconología alienígena.

Overstrike ahora se llama FUSE

Insomniac Games cambia el look y el título a una de las sorpresas del E3 2011

¿Qué podría pasar cuando la humanidad descubre cierta tecnología alienígena que no está preparada para utilizar? Ya se suele decir bastante a menudo «la curiosidad mató al gato» y aquí los seres humanos corren un peligro mortal. En este *shooter* lleno de acción podremos encarnar a cuatro personajes distintos, agentes especiales del equipo de contacto *Overstrike 9*, Dalton Brooks, Izzy Sinclair, Jacob Kimble y Naya Deveraux cada uno con sus habilidades caraterísticas que prometen provocar en su combinación unas consecuencias de lo más sorprendentes e inesperadas. Su misión será proteger a la humanidad de una mortal fuente de energía alienígena conocida como *Fuse*. A medida que vayamos avanzando en la historia obtendremos más y más mejoras para nuestros poderes. Además, el uso de armas experimentales con energía volátil *Fuse* les permitirá poseer capacidades únicas y expandir sus opciones estratégicas fuera del combate. Llevamos esperando ***Fuse*** (antes *Overstrike*) desde su anuncio en el E3 de 2011 y por fin llegará a nuestras consolas en Marzo de 2013. Bajo el sello de **EA**.





Prosigue la comunión PS3-PS VITA

El romance entre **PlayStation 3** y **PS Vita** nos acaba de proporcionar dos grandes noticias. Por un lado, ya es posible disfrutar de *ICO & Shadow Of The Colossus Collection* y *God of War Collection* en nuestras **PS Vita**, gracias a la función de *Uso a Distancia* de **PS3** y el parche gratuito que **Sony C.E.** acaba de poner en circulación. Por el otro, Tom O'Connor, productor senior del estudio **XDev**, visitó Madrid para presentar *LittleBigPlanet 2 Cross Controller*, un nuevo DLC para el juego de **PS3** que nos permitirá no solo usar **PS Vita** a modo de *pad*, sino aprovechar la pantalla extra para resolver nuevas clases de *puzzles* y continuar la aventura, en momentos puntuales, desde el TV a la pantalla OLED de la portátil. Además añadirá seis nuevos niveles a *LBP2* y nuevos elementos de creación (pegatinas, objetos...). Llegará a finales de año.

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

En esta nueva aventura de *Final Fantasy* volveremos a encarnar a la icónica heroína *Lightning*, que deberá salvar al mundo de la destrucción en un ambiente extenso y cambiante, donde incluso podremos ver cómo amanece y anochece. Podremos personalizar a la protagonista con gran cantidad de trajes y armas que afectarán tanto a su estética como a su estilo de lucha en unos combates con un sistema de batalla mejorado que ofrece un control directo sobre las acciones. Algo destacable es que, teniendo en cuenta que el mundo está a punto de desaparece, tendremos que emplear bien nuestro tiempo de juego, pues algunas zonas y misiones solo estarán disponibles durante ciertos períodos.

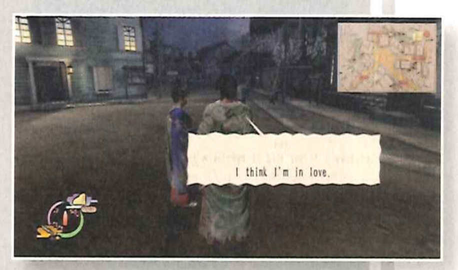




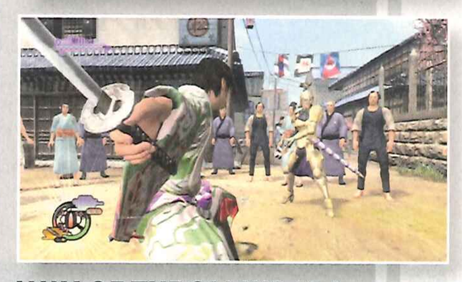


NEW LITTLE KING'S STORY

A partir del 2 de Octubre estará disponible para descargar en nuestra **PlayStation Vita**. En él, tomaremos el control del Rey Corobo, que deberá enfrentarse a las fuerzas oscuras para lograr, entre otras cosas, rescatar a las princesas. Como rey, el jugador deberá utilizar inteligentemente su guardia así como mantener el reino y su población.



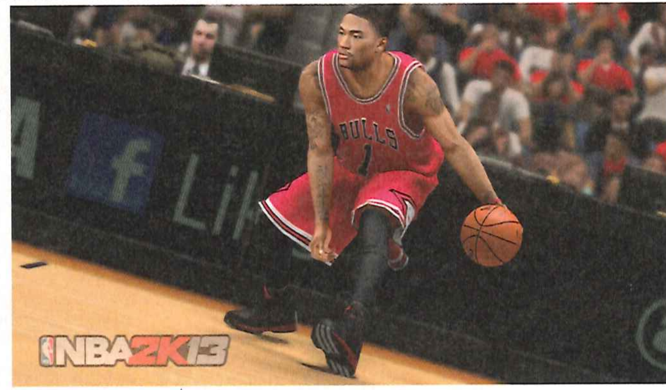




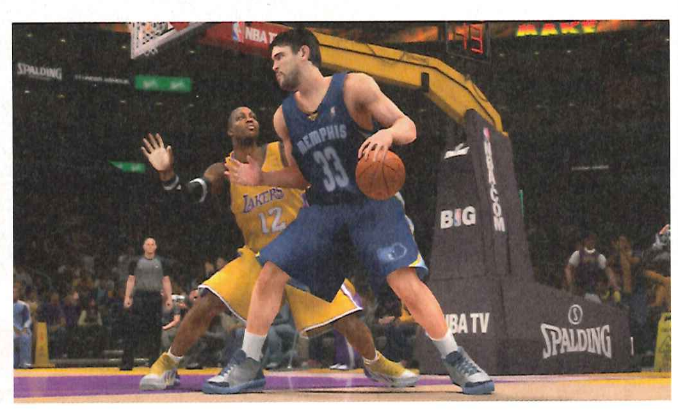
WAY OF THE SAMURAI 4

Namco Bandai nos traerá, el 5 de octubre, la nueva aventura samurái de **Acquire**. En el ocaso de la era Edo, los «Barcos Negros» llegaron de Occidente para acabar con el aislacionismo de Japón. Pero no toda la población está de acuerdo con ello, dividiéndose en tres grupos. El jugador deberá decidir a qué facción ayudar...











NBA 2K13 se presenta a lo grande



Comentarios de lujo para el rey del baloncesto



Hace un año por estas fechas, el parón en la NBA planteó un interrogante que tuvo su efecto sobre los videojuegos dedicados al baloncesto. Ante esa situación la saga *NBA2K* apostó por realizar una mirada al pasado incluyendo una serie de retos en los que los protagonistas eran las grandes leyendas históricas de la NBA. Esta temporada, con la situación de la NBA normalizada, **2K Sports** vuelve a mirar al futuro dando una vuelta más de tuerca en una saga deportiva que lleva en primera línea de juego más de una década.

Para los usuarios españoles la novedad más destacada es la incorporación, por primera vez en la saga, de comentarios en castellano. Además, no se trata de comentarios cualquiera, ya que se ha contado con la presencia de tres de las voces de referencia en la narración deportiva. Así, Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel, y Jorge Quiroga ponen el acento español con comentarios que les resultarán familiares a los aficionados al baloncesto en Canal Plus. Este aspecto supone un hito histórico, ya que nuestro mercado es el único que cuenta con una localización específica. Por otra parte, el acento español también queda patente con la creación de una carátula específica para nuestro territorio en la que Marc Gasol comparte cartel con Rose y Griffin.

El segundo aspecto a tener en cuenta para **PS3** es la conectividad con los móviles con el denominado *NBA 2K Everywhere*. Se trata de una aplicación para móviles y de un juego para *Facebook* que permiten competir en minijuegos e importar los resultados obtenidos en forma de premios. Sobre la cancha se han introducido algunos cambios en la configuración del mando buscando mejorar algunas de las facetas del juego como los bloqueos en el poste alto. Por último, para los nostálgicos, hay que destacar la presencia del auténtico *Dream Team* que maravillo al mundo entero en las Olimpiadas de Barcelona 92 y que desde entonces no había vuelto a ser protagonista de ningún videojuego.



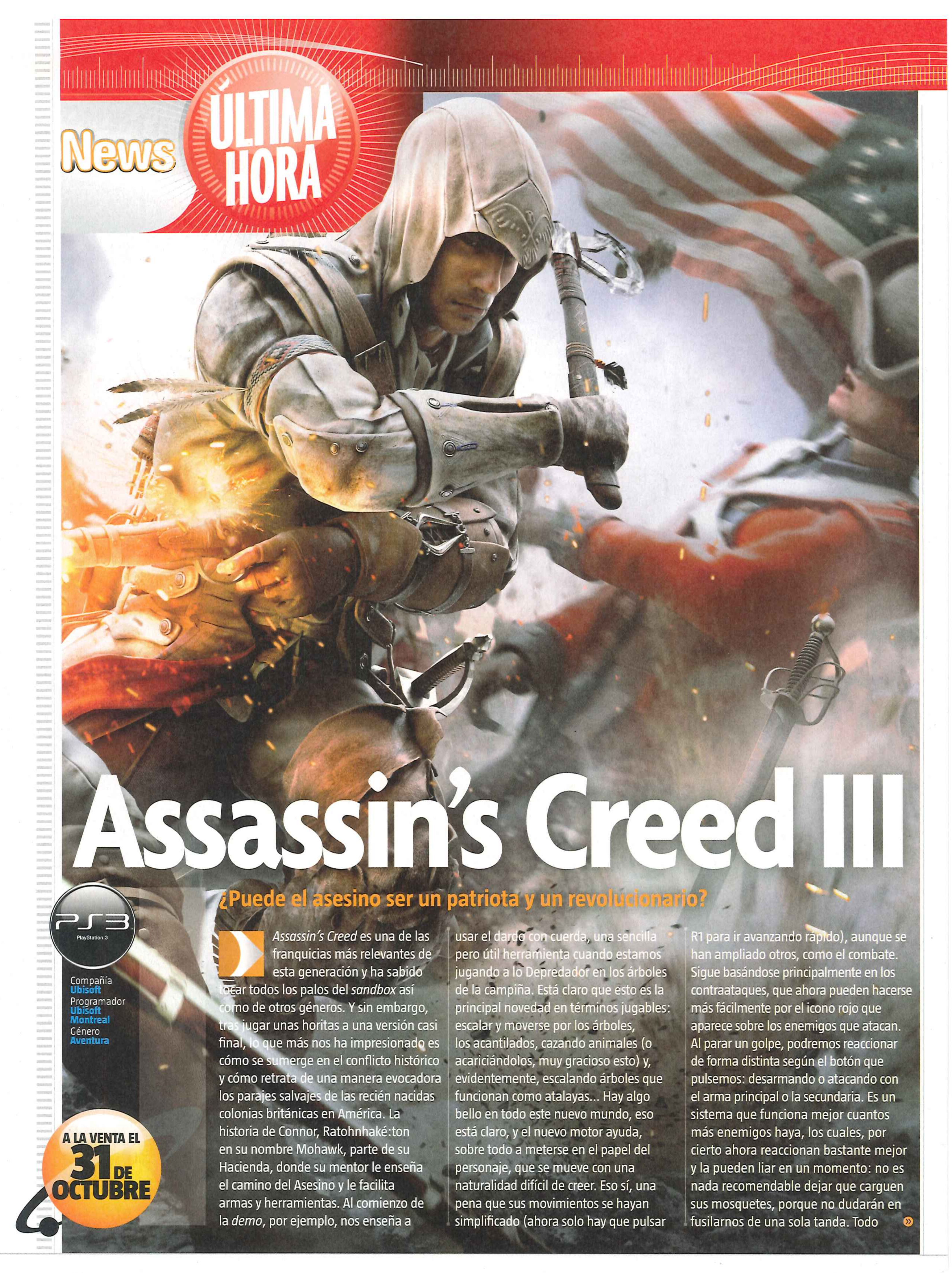


Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga ponen audio de lujo a NBA 2K13.



Además de presentar el juego, Marc Gasol es el protagonista de la carátula española.


PlayStation® Network
EL MUNDO QUE CONECTA CONTIGO
Juego online · Contenidos · Comunidad
JUEGA MÁS
Y PAGA MENOS
TM
PlayStation® Plus
SUBE DE NIVEL
Únete a PlayStation Plus y saca el máximo partido a tu PlayStation 3 ¡Descubre los nuevos títulos, contenidos y funciones de PlayStation Network exclusivas para sus miembros!
JUEGOS
Siempre 10 juegos disponibles para descargar y jugar mientras estés suscrito, incluyendo Little Big Planet 2, Infamous 2 y MotorStorm Apocalypse.
AAA
Nuevos juegos disponibles para descargar todos los meses. Más de 45 juegos con la suscripción de un año.
EXCLUSIVO
Sé el 1º en probar las mejores Betas.
ACTUALIZADO
Tu consola y tus juegos automáticamente actualizados.
ESPACIO
1 Gb de almacenamiento en la nube para guardar los datos de tus partidas.
INFORMACIÓN en www.playstation.es
Ya disponible en PlayStation Store y también en formato tarjeta pre-pago en tu tienda habitual
PlayStation Plus
JUEGA MÁS, PAGA MENOS
SUSCRIPCIÓN DE 365 DÍAS
SONY
make.believe



Assassin's Creed III

¿Puede el asesino ser un patriota y un revolucionario?

Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft Montreal**
Género **Aventura**

A LA VENTA EL 31 DE OCTUBRE

Assassin's Creed es una de las franquicias más relevantes de esta generación y ha sabido tocar todos los palos del *sandbox* así como de otros géneros. Y sin embargo, tras jugar unas horitas a una versión casi final, lo que más nos ha impresionado es cómo se sumerge en el conflicto histórico y cómo retrata de una manera evocadora los parajes salvajes de las recién nacidas colonias británicas en América. La historia de Connor, Ratohnhaké:ton en su nombre Mohawk, parte de su Hacienda, donde su mentor le enseña el camino del Asesino y le facilita armas y herramientas. Al comienzo de la *demo*, por ejemplo, nos enseña a usar el dardo con cuerda, una sencilla pero útil herramienta cuando estamos jugando a lo Depredador en los árboles de la campiña. Está claro que esto es la principal novedad en términos jugables: escalar y moverse por los árboles, los acantilados, cazando animales (o acariciándolos, muy gracioso esto) y, evidentemente, escalando árboles que funcionan como atalayas... Hay algo bello en todo este nuevo mundo, eso está claro, y el nuevo motor ayuda, sobre todo a meterse en el papel del personaje, que se mueve con una naturalidad difícil de creer. Eso sí, una pena que sus movimientos se hayan simplificado (ahora solo hay que pulsar R1 para ir avanzando rápido), aunque se han ampliado otros, como el combate. Sigue basándose principalmente en los contraataques, que ahora pueden hacerse más fácilmente por el icono rojo que aparece sobre los enemigos que atacan. Al parar un golpe, podremos reaccionar de forma distinta según el botón que pulsemos: desarmando o atacando con el arma principal o la secundaria. Es un sistema que funciona mejor cuantos más enemigos haya, los cuales, por cierto ahora reaccionan bastante mejor y la pueden liar en un momento: no es nada recomendable dejar que carguen sus mosquetes, porque no dudarán en fusilarnos de una sola tanda. Todo »



EL COMBATE SIGUE BASÁNDOSE EN LOS CONTRAATAQUES, QUE AHORA PUEDEN HACERSE MÁS FÁCILMENTE POR EL ICONO ROJO QUE APARECE SOBRE LOS ENEMIGOS

ARMAS



Qué sería de los asesinos sin sus arsenales. Junto con la clásica hoja oculta, ahora tenemos un fiel tomahawk indio así como una cuerda con un dardo en la punta para ahorcar enemigos desde los árboles. El arco y el mosquete completan las armas básicas, pero se irá ampliando conforme conozcamos artesanos dispuestos a echar una mano.



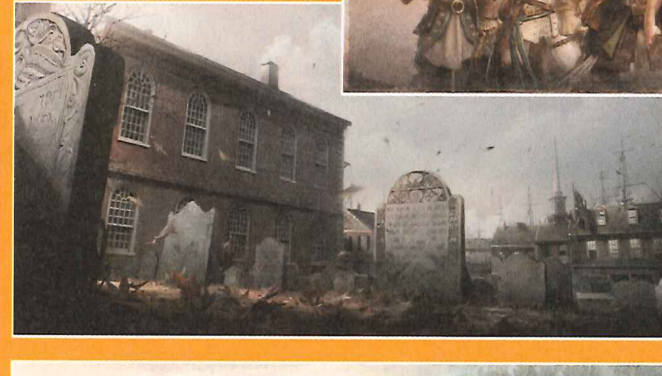


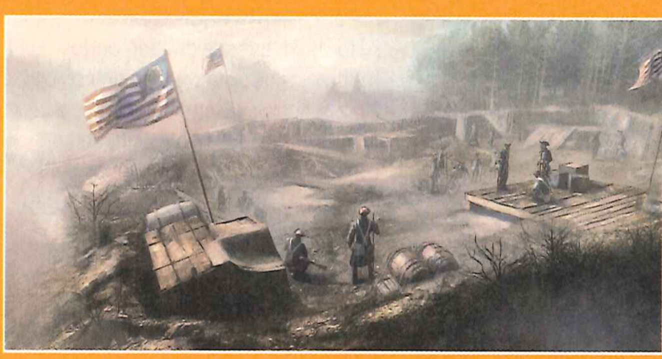
La relación con nuestro mentor será complicada, pero sus consejos y sus herramientas son imprescindibles. Eso que tiene es el dardo con cuerda.

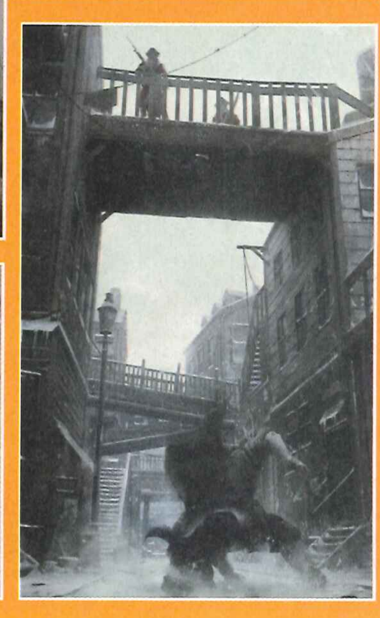
NUEVO MUNDO, NUEVOS IDEALES

América luchó a sangre y fuego por su libertad. Ubisoft no solo ha reflejado el aspecto de ese mundo sino también sus ideales. Que no os extrañe escuchar debates sobre derechos, contra la esclavitud, sobre cuestiones económicas, reivindicaciones étnicas... Tranquilos, todavía hay muchas peleas a muerte.











Los paisajes compiten en belleza con los parajes renacentistas, e incluso los superan.



Las batallas en alta mar son bastante complicadas, pero tremendamente entretenidas. Hay dos tipos de ataque, el cañón delantero y los laterales, capaces de destruir fuertes en tierra y navíos gigantescos. Un no parar, vamos.



Oh, sí, el famoso asalto a los muelles de Boston y el lanzamiento de té al mar fue idea de Connor. Con su ayuda y la de sus aliados asesinos, rechazar a las tropas británicas es coser y cantar. Da tiempo incluso a ayudar a tirar cajas al mar.

EL JUEGO ES FIEL A SU FÓRMULA, AUNQUE DISTA EN VARIOS MOMENTOS DE SU INMEDIATO ANTECESOR



esto evita que el evento se convierta en un machacabotones, pero queda lejos del nivel de *Sleeping Dogs* o *Arkham City*.

Por lo demás, el juego es fiel a su fórmula, aunque dista en ciertos momentos de su inmediato antecesor. No nos hemos enterado demasiado de la historia, porque hemos jugado un capítulo intermedio, pero hemos podido comprobar cómo el conflicto colonial es el eje conductor, y nosotros somos una pieza fundamental. La ciudad, Boston, no se presta tanto a trepar como Roma, pero no quita que haya que saber moverse para no acabar muerto y que el contacto con los personajes y las misiones surjan constantemente. El desarrollo de estas sigue un esquema calcado de los anteriores y la recolección de objetos, más de lo mismo. Eso sí, ahora tenemos batallas navales. Por muy poco creíble que sea que un indio oficie a la vez de granjero y capitán, esto de salir al mar y liarse a cañonazos con piratas es muy divertido.

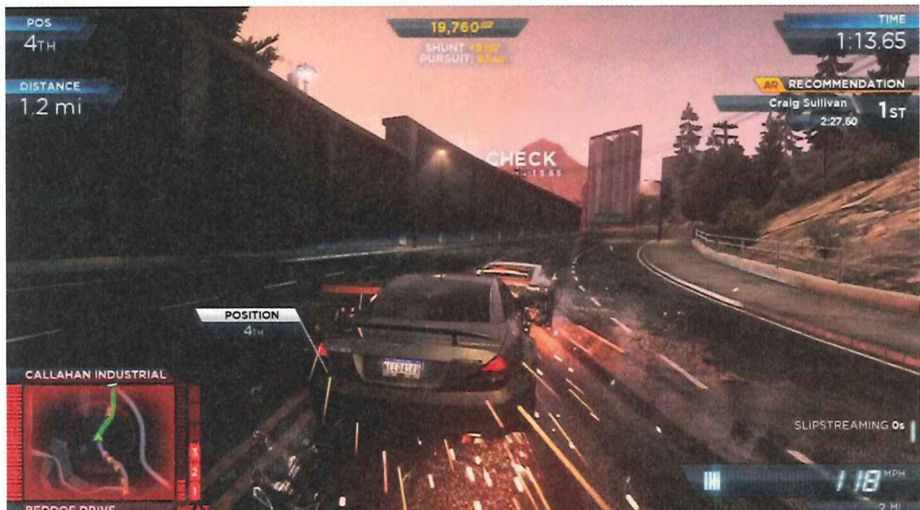
Va a ser difícil que ***Assassin's Creed III*** no llame la atención. La nueva localización ofrece algo diferente aunque manteniendo el toque de la saga. Connor tiene muchas papeletas para superar a sus antepasados. *Louviers*



Asesinando en compañía

Asesinar amigos: puede sonar mal, pero al menos resulta divertido. Hemos podidos probar dos de los modos de juego de ***ACIII***, y hemos salido satisfechos. En primer lugar, el clásico Captura la bandera, pero con una vuelta de tuerca. Los asesinos deben ocultarse con el ambiente y los *NPC* para confundir a los demás jugadores On-line mientras se infiltran y capturan las zonas enemigas y cazan a otros jugadores. El otro modo, totalmente nuevo, es una especie de híbrido de modo *Time Attack* y Horda. El ritmo es frenético y se lucha contra el tiempo para cumplir objetivos de forma cooperativa con hasta tres jugadores más. La coordinación de los asesinatos y cumplir los objetivos de bonificación nos permitirán avanzar de secuencia con más tiempo extra y más puntos.





Prepárate para hacer el cafre con coches con un precio que supera el Producto Interior Bruto de algunas regiones españolas.

Que no te limite la carretera, la clave para ganar en Most Wanted consiste en encontrar atajos inverosímiles... Este Mercedes no va a aterrizar bien.





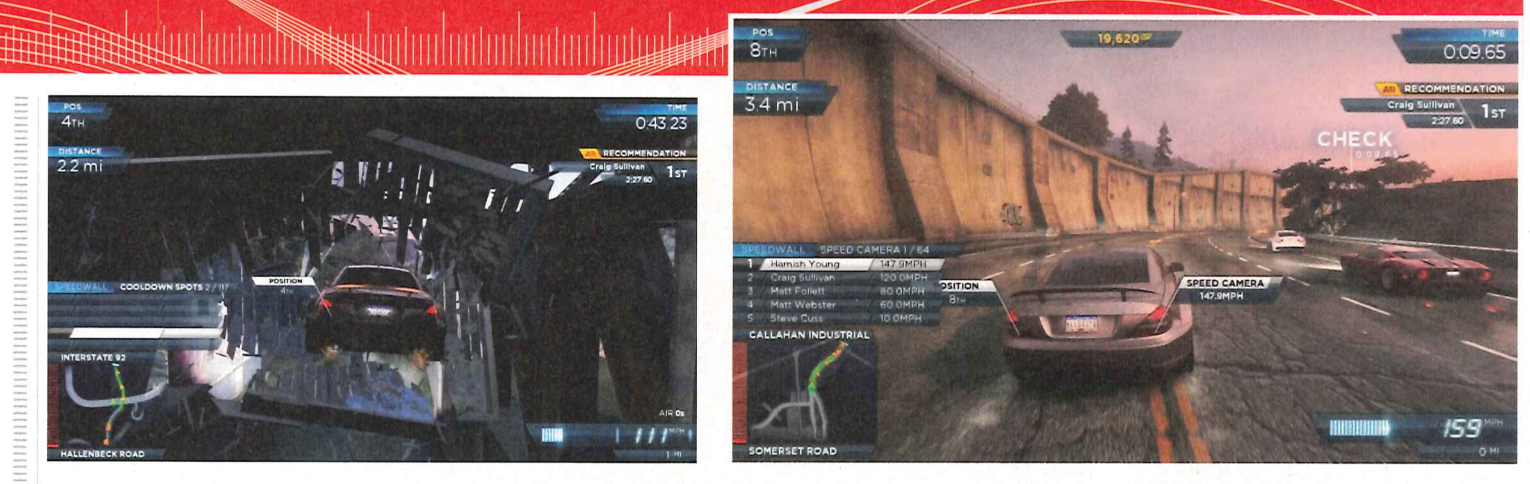
Compañía
Electronic Arts
Programador
Criterion
Género
Condución desaforada

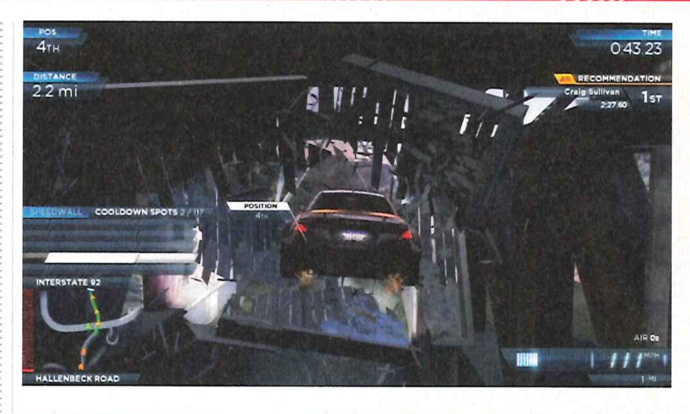
A LA VENTA EL 1 DE NOVIEMBRE

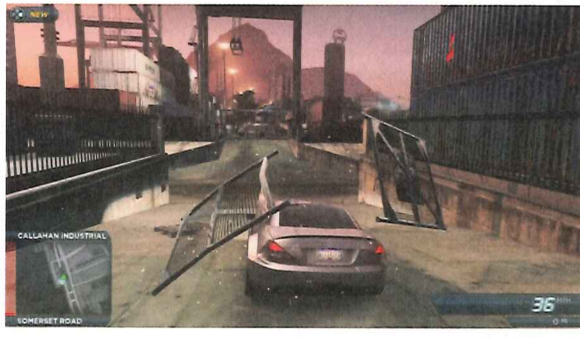
NFS Most Wanted

Por mucho que digan en EA, esto es un Burnout. Y por eso nos vuelve locos.

Doug McConkey, *marketing manager* de *Need For Speed*, visitó Madrid para presentar la última creación de **Criterion**, los dioses que parieron la sacrosanta saga *Burnout*. Por mucho que luzca el logo de *NFS* en la carátula, nos bastaron solo 30 segundos de juego para comprobar que estamos ante un fiel vástago de *Burnout*, *takedowns* incluidos. La herencia de *Paradise* está presente en esa libertad absoluta para recorrer toda la ciudad, buscando desafíos en cada semáforo, sin engorrosos *lobbys* de por medio. Algo que alcanza incluso a la forma de cambiar de vehículo: ves aparcado un coche que te gusta, te acercas, le das a un botón y ya es tuyo para que puedas quemar rueda contra jugadores de todo el planeta, explotando al máximo el *autolog 2.0* para superar los récords de tus amigos. Coge velocidad, atraviesa un cartel y bate el record de salto de distancia: automáticamente tu foto (o la imagen que elijas) aparecerá en dicho cartel picando al resto de los jugadores. Porque al margen de ganar carreras o huir de la policía al más puro estilo *Los Caraduras*, en ***NFS Most Wanted*** la exploración tiene un gran peso, no solo en la búsqueda de rampas con las que desafiar a la gravedad, sino a la hora de descubrir atajos que nos harán ganar unos segundos preciosos a la hora de vencer a los diez pilotos más buscados, los *Most Wanted* a los que hace referencia el título. Además de ofrecernos la oportunidad de charlar con McConkey, que nos puso los dientes largos al hablarnos de la versión **PS Vita** (realizada también por **Criterion**, y de la que pudimos probar una breve pero contundente *demo*), el evento de **EA** nos permitió comprobar con nuestros propios ojos el impresionante acabado gráfico del que hace gala la entrega **PS3**. Estaríamos 48 horas seguidas al volante, solo por el puro placer de hacer el cafre mientras admiramos el grado de detalle con el que han sido recreados algunos de los bólidos más deseados del planeta. Que los abuelos disfruten de *Gran Turismo*. Esto es para gente con sangre caliente y crédito ilimitado en el chapista. Nemesis







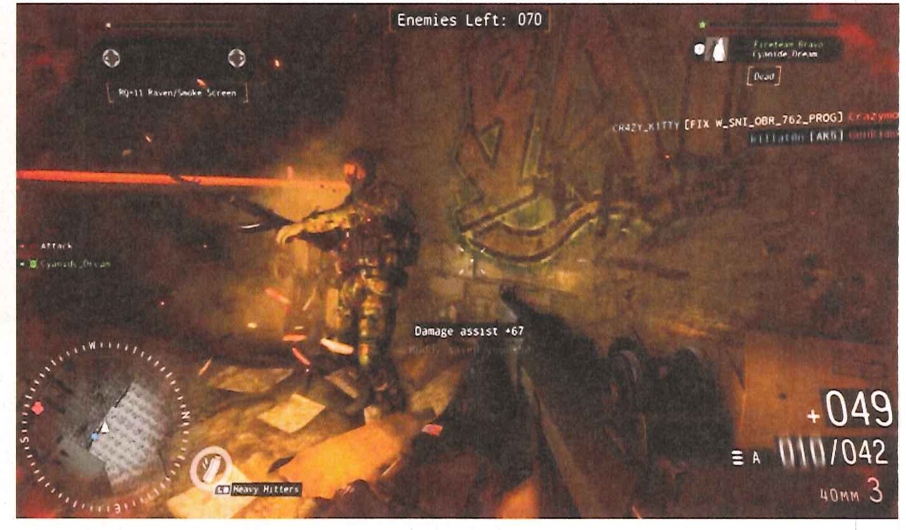
Cuando la policía te pise los talones, busca una ruta de escape por los lugares más insospechados, llevándote por delante todo lo que encuentres a tu paso. Ya pagará tus destrozos el seguro.



Ninguna captura podría hacer justicia a la belleza real de los gráficos de Most Wanted. Ni siquiera una tan falsa como esta.







Danger Close parece haber aprendido a explotar a fondo el motor Frostbite 2 desde el lanzamiento, en 2010, del anterior Medal Of Honor.

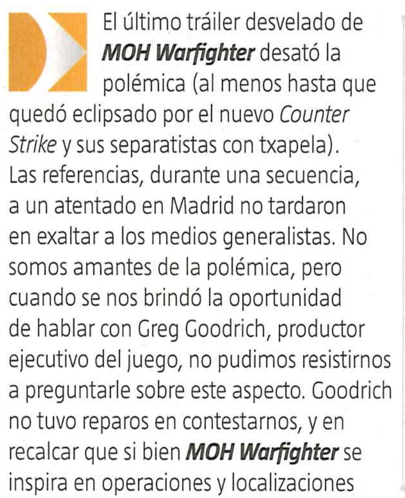
La campaña de MOH Warfighter recreará operaciones reales en distintos puntos del planeta. Para ello, EA ha contado con auténticos Tier 1 en calidad de asesores.



Compañía **Electronic Arts**
Programador **Danger Close**
Género **Shooter**

Medal Of Honor Warfighter

El nuevo shooter de Danger Close no dejará indiferente a nadie. Por muchos motivos.

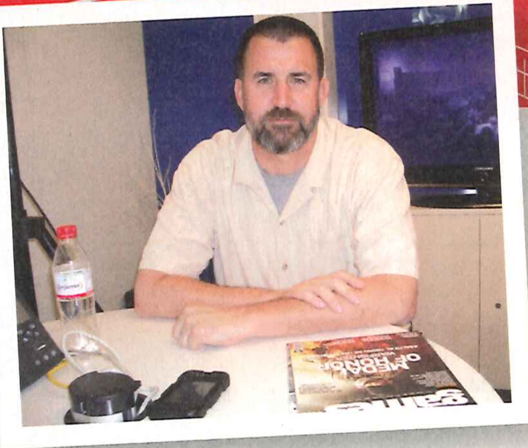


El último tráiler desvelado de ***MOH Warfighter*** desató la polémica (al menos hasta que quedó eclipsado por el nuevo *Counter Strike* y sus separatistas con txapela). Las referencias, durante una secuencia, a un atentado en Madrid no tardaron en exaltar a los medios generalistas. No somos amantes de la polémica, pero cuando se nos brindó la oportunidad de hablar con Greg Goodrich, productor ejecutivo del juego, no pudimos resistirnos a preguntarle sobre este aspecto. Goodrich no tuvo reparos en contestarnos, y en recalcar que si bien ***MOH Warfighter*** se inspira en operaciones y localizaciones reales (a través de un guion escrito en colaboración con auténticos operativos Tier 1 del ejército de EE.UU.), la trama es 100% ficticia. La esposa de uno de los protagonistas de ***Warfighter***, Preacher (viejo conocido de la primera parte), es española y de ahí su viaje a Madrid en un intento por salvar su matrimonio, tras sus continuas y prolongadas ausencias. Y es que este nuevo ***MOH*** quiere desmarcarse del cliché del militar superheroico para ponernos en el pellejo de auténticos soldados, tanto en el campo de batalla como fuera. También nos habló de la decisión de dejar al ejército español fuera de los 12 cuerpos de élite (SEALs, SAS, KSK...) que podremos encarnar en el multijugador. Fueron los Tier 1 quienes realizaron la selección, tomando como referencia el respeto del que gozan estos cuerpos en la vida real («Los GROM polacos son unos tipos realmente duros» nos confesó Goodrich).

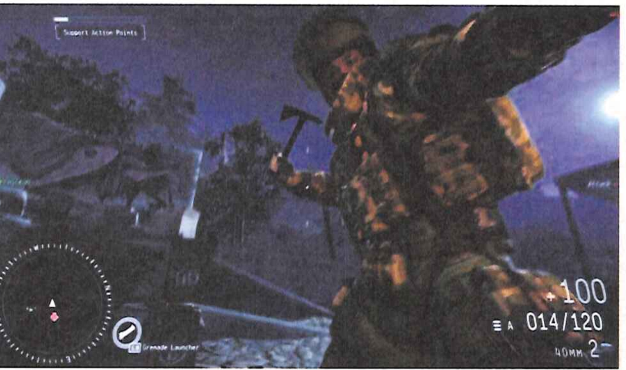
En el evento pudimos probar uno de los modos multijugador (*Home Run*, parecido al clásico Capturar la bandera, pero en un escenario más reducido) y parte de una de las misiones de la Campaña, situada en Isabella, Filipinas. El juego mejora mucho al *MOH* de 2010, sobre todo en gráficos. El motor Frostbite 2 sigue dándonos alegrías. *Nemesis*



El juego en equipo cobrará una importancia capital en el multijugador del nuevo MOH: elige soldado entre 12 cuerpos de élite y forma una escuadra con otro jugador. Vuestra coordinación será la clave para triunfar en el campo de batalla.



GREG GOODRICH. El productor ejecutivo de MOH Warfighter visitó España y respondió a todas nuestras preguntas, incluso las incómodas, con una sonrisa. Ya podían aprender otros.









Este otoño veremos un nuevo y encarnizado duelo entre un Medal Of Honor y el Call Of Duty de Activision.





En multijugador encarnaremos a 12 cuerpos de élite: SEAL, SFOD-D, OGA (EE.UU.), SAS (Reino Unido), GROM (Polonia), JTF-2 (Canadá), FSK/HJK (Noruega), SOG (Suecia), SASR (Australia), KSK (Alemania), UDT (Corea) y Gruppa Alfa (Rusia).







Tendrás libertad absoluta a la hora de diseñar tu clase. Tienes diez puntos, y cada perk, arma, granada, gastará uno. Desecha lo que no uses y podrás añadir mejoras para tu arma principal para repartir cera desde el principio.

En Colonia tuvimos ocasión de enfrentarnos al resto de prensa europea y mundial, en cuatro de los mapas que se incluirán en el multijugador.

PS3 PlayStation 3

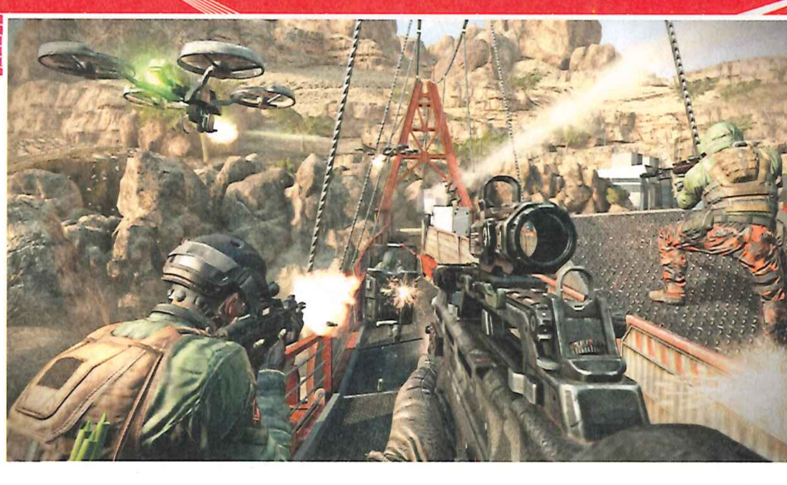
Compañía **Activision**
Programador **Treyarch**
Género **Shooter**

Call Of Duty Black Ops II

Nos dimos un garbeo hasta Colonia para probar el multijugador del nuevo COD

En **Activision** saben que, en lo referente a la entrega *COD* de cada año, tienen todo el pescado vendido con antelación, pero con el aliento de *MOH* y *Battlefield* cada vez más cerca del cogote, tampoco es cuestión de dormirse en los laureles. De ahí los esfuerzos de **Treyarch** por innovar en el multijugador del inminente ***Black Ops II***, si es que aún queda algo por inventar en un On-line seguido con fervor religioso por millones y millones de jugadores, temporada tras temporada. En un evento previo a la reciente **GamesCom** de Colonia, tuvimos ocasión de probar a nuestras anchas algunos de los modos multijugador del próximo *Call Of Duty*, que transcurrirán integramente en el año 2025 (al contrario que la campaña, que nos llevará también a los años 70 y 80). La revolución llega con la absoluta libertad a la hora de crear tu propia clase. Cada arma, *perk*, mejora... se contabilizará como un punto, y podremos gastar hasta 10 a la hora de diseñar nuestro equipamiento. Podrás sacrificar un *perk* a cambio de incorporar mejoras para tu arma, o prescindir de la pistola para sumar una granada a tu arsenal, o recurrir a una *Wildcard* para usar dos *perks* de la misma clase. Jugar para el equipo tendrá por fin su recompensa gracias a los nuevos *Score Streaks* (que nos recompensarán por acciones hasta ahora poco laureadas, como liquidar al tipo que nos robaba la bandera o salvar el pellejo de un compañero). A la ecuación hay que sumarle además un extenso catálogo de de droides, tanto aéreos como terrestres, y demás parafernalia futurista (¡qué diablos, por eso transcurre en el 2025!): usarás emisores de microondas para aturdir a los enemigos y el *Millimeter Wave Scanner* para distinguir las siluetas de tus rivales a través de las paredes. Y si estás harto de ser carne de cañón, tranquilo: gracias a *League Play* siempre jugarás con gente de tu mismo nivel. A medida que vayas mejorando (habrá 55 niveles de experiencia y 10 prestigios), darás el salto a divisiones superiores. E incluso podrás ejercer de comentarista, gracias al nuevo *CODCast*. ¡Tiembla, Hector del Mar! Nemesis

A LA VENTA EL 13 DE NOVIEMBRE









Treyarch ultima una aplicación para tablets con la que poder seguir, en tiempo real, los encarnizados duelos multijugador.

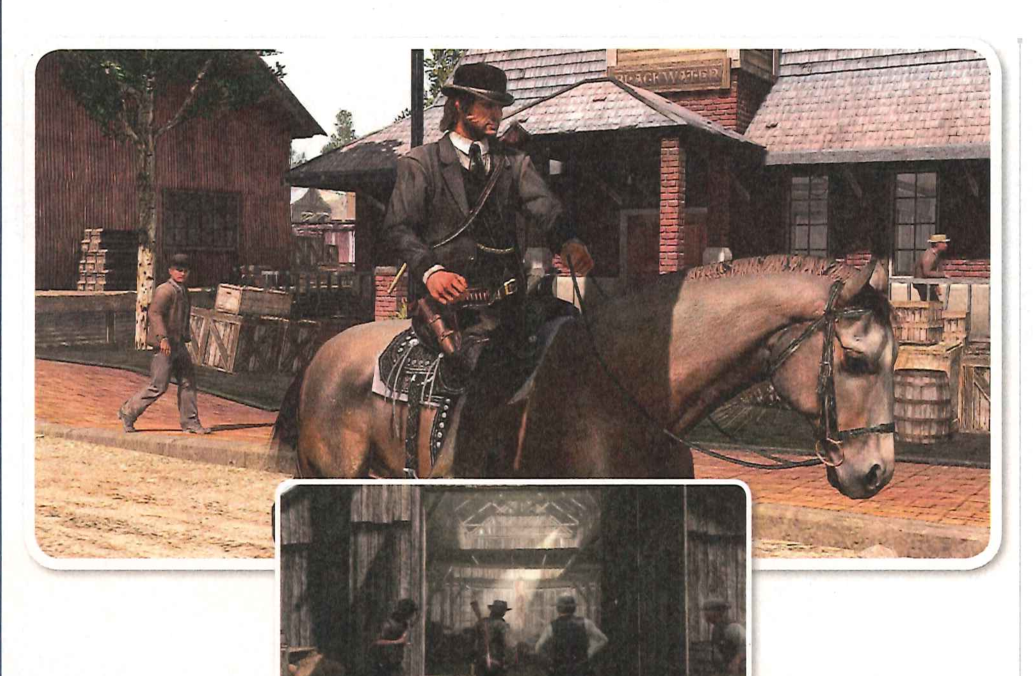
Al situar la acción íntegramente en el año 2025, no debería extrañar encontrarnos en pleno campo de batalla con todo tipo de droides, tanto aéreos como terrestres. Como reza el dicho castizo, «Éramos pocos... y parió la abuela».

PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

La suscripción anual a PS Plus vio rebajado su precio un 25% durante dos semanas, haciendo que muchos más jugadores se sumaran a esta promoción tan beneficiosa. ¡No te pierdas las últimas novedades!

- **Consigue 11 videojuegos increíbles al instante**
- **Colecciona un total de 45 juegos al año**
- **12 meses de suscripción por solo 49,99 euros**







RED DEAD REDEMPTION

La muerte tenía un precio y en PS Plus es casi gratis

Descubre la gloria y miseria que se vive en el salvaje Oeste en todo su esplendor, con sus praderas, montañas y despeñaderos. En una época en la que industrialización ha llegado sin tener piedad sobre la población, la peor calaña se hacina en el borde de la frontera con México, donde las disputas se resuelven a golpe de revolver y la ley del *sheriff* vive en un precario equilibrio donde todos imponen la que más les conviene. Conocerás este mundo a través de la piel de John Marston, un hombre que ha de enfrentarse a su pasado de pistolero y labrarse una reputación tal y como tú quieras que sea. Mata sin testigos o escapa de la soga sobornando a aquellos que quieren hacer justicia, juega al póker, detén a presos fugados o libéralos matando al *sheriff* que los escolta, comercia con pieles de animales que tú mismo has cazado y recorre la historia montado a caballo a través de multitud de misiones principales y secundarias en un mapa de lo más extenso y duro.

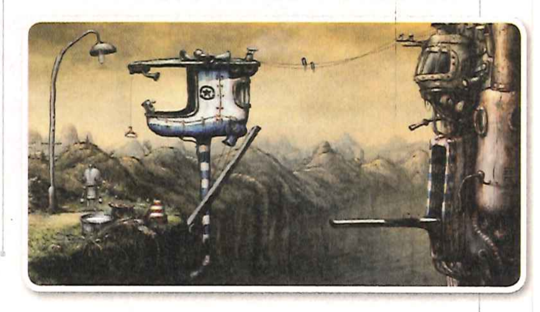
MACHINARIUM

Enamórate de su estética y desarrollo mientras te rompes la cabeza con los puzzles

El premiado videojuego de **Amanita Design** ha llegado por fin a *PlayStation Plus*. En esta aventura gráfica, tendrás que recorrer las diferentes pantallas interactuando con los objetos que aparecen en ellas o combinándolos de tal forma que te sirvan que realizar acciones que te abran paso a un nuevo lugar. Para ello, tomarás el control de un robot que puede cambiar su tamaño en un mundo lleno de deshechos y chatarra.











BORDERLANDS

En este *shooter* en primera persona encarnarás a un cazarrecompensas a elegir entre cuatro personajes con distintas habilidades en el planeta Pandora. Tu misión es reunir las cuatro piezas que forman una llave para abrir una misteriosa Cámara de la que cuentan las leyendas que contiene tecnología alienígena muy avanzada. Pero claro, nunca nada es tan fácil como parece.



DARKSIDERS

Vigil Games y **THQ** nos presentan esta aventura con un protagonista excepcional: Guerra, uno de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. Acompañaremos a este personaje en su camino para destripar una larga historia sobre traiciones a lo largo de una tierra arrasada y plagada de monstruos demoníacos. Antes de hacerte con la segunda entrega (con Muerte a la cabeza), te lo recomendamos.

Cuatro maravillas descargables para tu colección



SCOTT PILGRIM VS EL MUNDO. Un adorable friki que además es el más poderoso luchador buscará la manera de conquistar a su amada Ramona.



RETRO/GRADE. Un *shoot'em up* clásico lleno de acción y ritmo en el que tendrás que esquivar oleadas de enemigos para poder avanzar y acumular puntos.



ODDWORLD: STRANGER'S WRATH. Únete a Stranger, un cazarrecompensas en su misión de atrapar a los más peligrosos criminales con un fin algo misterioso.



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT. Una misteriosa maldición nos trae de vuelta a Lara Croft, con la que viviremos una aventura llena de acción.

3 clásicos imprescindibles de PS3

Estos tres grandes éxitos de Sony C.E. estarán disponibles en tu colección de videojuegos de PlayStation Plus para tu disfrute inmediato.



LITTLE BIG PLANET 2

Acompaña a *Sackboy* en su misión para atrapar al malvado Negativitrón,que quiere robar los sueños de los habitantes de *LBP*. Y mientras, recoge los *items* que podrás utilizar en su mejorado editor de niveles. Todo lo que quieras hacer en *LBP2* está a tu alcance.



INFAMOUS 2

¿Héroe o villano? No te costará mucho caer a un lado u otro, pues siempre estarás en el límite entre el bien y el mal. Las misiones nos permitirán recorrer la enorme ciudad de *New Marais* creando el caos o salvando a tus objetivos gracias al Amplificador que lleva Cole.



MOTORSTORM APOCALYPSE

Vive la esencia de las carreras frenéticas de *MotorStorm*, tanto en su modo Historia como en el multijugador. Y no te fíes de tu memoria, pues el trazado puede cambiar en cualquier momento debido a derrumbes o desastres naturales.

Una nube del tamaño de 1GB

MÁS CAPACIDAD DE ALMACENAMIENTO

PlayStation Plus sigue creciendo y ofreciendo ventajas a sus afortunados suscriptores. Con la última actualización del *firmware* de la versión 4.25 se amplía la capacidad de almacenamiento de 150 MB a 1 GB. Si la colección de juegos instantánea y el resto de ventajas no te parecen suficientes, añade esta nueva oferta al catálogo de exclusividades de *PlayStation Plus*.

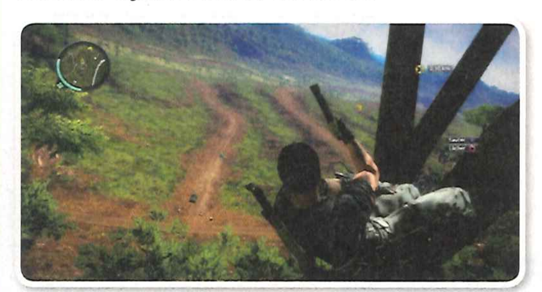


¡Dos sandbox de leyenda!

JUST CAUSE 2

Rico Rodríguez regresa en un *sandbox* en el que se define por la total libertad de movimientos para el jugador en un mapa tan amplio que incluso podrás pedir una extracción para desplazarte a otro sitio, en lugar de ir a pie o en vehículo. Dispones de siete misiones principales, aunque para acceder a ellas tendrás que recorrer el mapa realizando algunas misiones alternativas.





SAINTS ROW 2

Si te gustan los *sandbox* locos no te pierdas este título totalmente gamberro y con un sentido del humor de lo más bizarro. Incluye un extenso editor para que caracterices a tu personaje, muchísimas opciones y hasta un modo cooperativo con el que hacer el cabra con tus amigos. ***Saints Row 2*** es de esos juegos que te dejarán ojiplático y con agujetas de la risa.

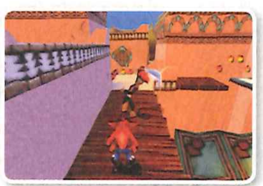
Rebajas: ¡Bueno, bonito y más barato!



1. CRASH BANDICOOT
~~3,59€~~ 3,23€



2. CRASH BANDICOOT 2: CSB
~~3,59€~~ 3,23€



3. CRASH BANDICOOT 3: WARPED
~~3,59€~~ 3,23€



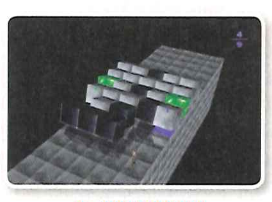
13. CRASH TEAM RACING
~~3,59€~~ 3,23€



14. SYPHON FILTER
~~2,49€~~ 2,24€



15. KULA WORLD
~~2,49€~~ 2,24



16. KURUSHI FINAL
~~2,49€~~ 2,24€



17. BLAZBLUE CSE (VITA)
~~24,99€~~ 21,24€



18. LOTE DE MAX PAYNE 3
~~59,99€~~ 41,99€

VERSIONES DE PRUEBA

¿Qué mejor manera de saber si te gusta un juego que probándolo totalmente gratis durante 60 minutos?



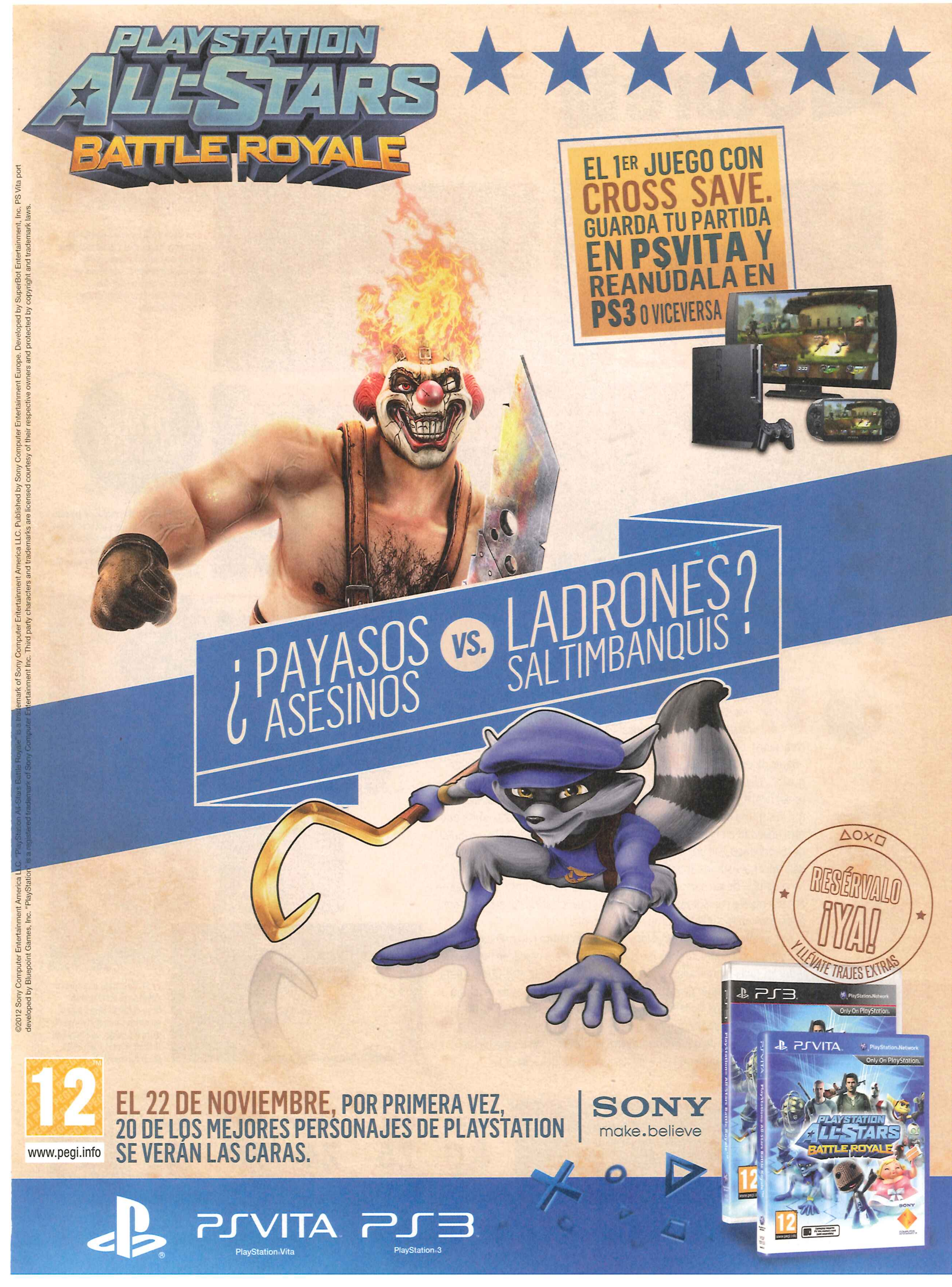
1. Assassin's Creed II
2. Infamous
3. Prototype
4. Mass Effect 3
5. Resident Evil 5: Gold Edition
6. Mass Effect 2
7. Rayman Origins
8. Gran Theft Auto IV
9. Battlefield 3
10. AC: La Hermandad
11. Bioshock 2
12. Far Cry 2
13. Red Faction: Armageddon
14. AC: Revelations
15. NFS Hot Pursuit
16. Mafia 2
17. Sonic Generations
18. Driver: San Francisco
19. ModNation Racers
20. Medieval Moves

¡EXCLUSIVOS PS PLUS!

Además de probar en exclusiva la beta de Dust 514 y Jet Set Radio podrás hacerte con un tema de Mad Riders.

1. Dust 514 (Beta)
2. Jet Set Radio
3. Tema dinámico Mad Riders

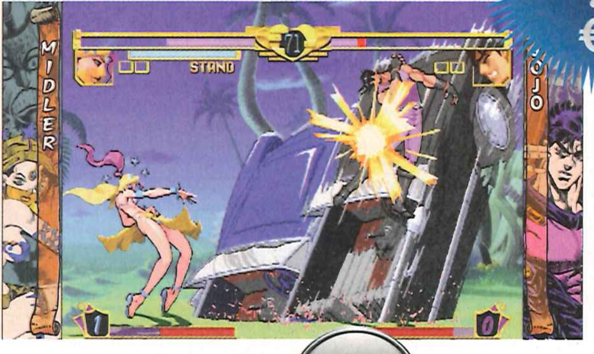




PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
EL 1ER JUEGO CON CROSS SAVE. GUARDA TU PARTIDA EN PS VITA Y REANÚDALA EN PS3 O VICEVERSA
¿PAYASOS ASESINOS VS. LADRONES SALTIMBANQUIS?
RESÉRVALO ¡YA! Y LLÉVATE TRAJES EXTRAS
12
www.pegi.info
EL 22 DE NOVIEMBRE, POR PRIMERA VEZ, 20 DE LOS MEJORES PERSONAJES DE PLAYSTATION SE VERÁN LAS CARAS.
SONY
make.believe
PS VITA
PlayStation Vita
PS3
PlayStation 3
PS3
PlayStation Network
Only On PlayStation.
PS VITA
PlayStation Network
Only On PlayStation.
PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE



Analizamos los mejores lanzamientos





19,99 €

La clave de la victoria en el juego, aparte de los combos y el uso efectivo de nuestra barra de super, es la utilización inteligente del stand, el alter ego de cada uno de los personajes, que potenciará cada ataque realizado.



La conversión de resolución ha sido realizada dotando a los gráficos de un aspecto de «carboncillo», disimulando los píxeles de la versión original y dando al juego un aspecto artístico al mismo tiempo.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE HD VER.

PS3



Género **Beat'em-up**
Compañía **Capcom**
Desarrollador **Capcom**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Inglés**

La segunda mitad de la década de los noventa se caracterizó por el reinado de los salones recreativos y, sobre todo, de las recreativas de lucha, encabezadas siempre por **Capcom** y sus creaciones. Una de las más estrambóticas fue *Jojo's Bizarre Adventure*, aparecida en 1999, que aprovechaba el espectacular *hardware* del sistema CPS-III y que iba más dirigido a los fans del manga que a los del género del *beat'em-up*. El diseño del cómic nipón y su argumento condicionaron el sistema de juego de un título que, aunque presentaba alguna que otra novedad en el género, nunca llegó a estar a la altura de los grandes del *beat'em-up*. Sin duda, la novedad más importante era la posibilidad de invocar al «stand» (nombre tomado del término inglés *standing by*) de cada uno de los personajes, una especie de espíritu protector capaz de dotar a nuestro personaje de más fuerza y nuevos ataques, algo que solo podíamos hacer si teníamos energía suficiente.

La versión creada para *PlayStation Network* cuenta con gráficos en HD pero, al contrario de como suele ocurrir en estos casos, en lugar de tener los píxeles interpolados o contar con un efecto de «bosquejo» para disimular el aumento de resolución, el efecto aplicado simula el dibujo a carboncillo, algo que le sienta como un guante a un título basado en un manga como ***Jojo's***. Aunque cuenta con los elementos clásicos del género en su día, ***Jojo's Bizarre Adventure*** gustará mucho más a los aficionados al manga que a los de los juegos de lucha. *Doc*





El «original» argumento del manga en el que se basa el juego dará lugar a extraños combates como el de la izquierda, con Iggy (un Boston Terrier) contra Pet Shop (un halcón).

EVALUACIÓN

Aunque Capcom ha realizado una excelente conversión e incluye todo lo esperado (gráficos en HD, modos de juego online, etc), hay muchos otros títulos creados para el sistema arcade CPS-III que nos hubiera gustado ver antes en nuestras PlayStation 3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
8,0	7,6	7,4	7,0	8,0

El efecto de «bosquejo» para disimular los píxeles resulta de lo más adecuado.

No es el mejor título creado para CPS-III; completito pero algo estrambótico.




PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
EL 1ER JUEGO CON CROSS PLAY. JUEGO ONLINE CRUZADO ENTRE PSVITA Y PS3.
¿SEMIDIOSES VENGATIVOS VS. PRINCESAS GLOTONAS?
RESÉRVALO ¡YA! Y LLÉVATE TRAJES EXTRAS
12
www.pegi.info
EL 22 DE NOVIEMBRE, POR PRIMERA VEZ, 20 DE LOS MEJORES PERSONAJES DE PLAYSTATION SE VERÁN LAS CARAS.
SONY
make.believe
PSVITA
PlayStation Vita
PS3
PlayStation 3
Only On PlayStation.
PlayStation Network



Analizamos los mejores lanzamientos



Cada animal tiene un periodo de vida de 15 años, así que aparéate antes de llegar a esa edad o se acabará la partida.

12,99 €



El control de los animales es sencillo, pero requiere cierta práctica para no ser devorado en segundos. Ataca con cuadrado, salta con X, arrástrate con L1, desplázate rápidamente con el analógico derecho, lánzate a por el enemigo en el momento preciso -o esquívale- con R1...

PS3



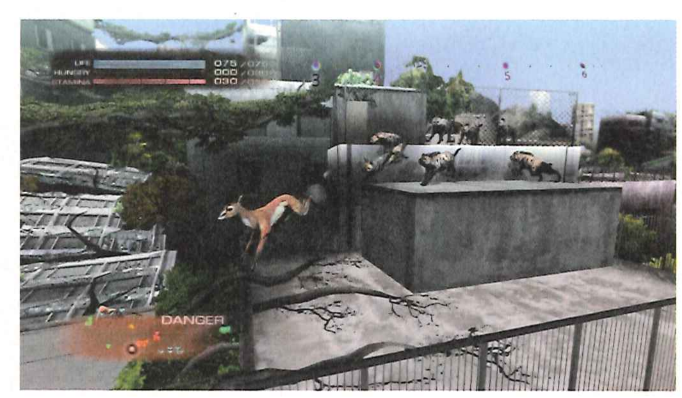
TOKYO JUNGLE

Género **Supervivencia animal**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **SCE Japan Studio/ PlayStation C.A.M.P!/ Crispy's**
Jugadores
On-line **Sí (Clasif.)**
Texto-Doblaje **Castellano-**

Nos encontramos en un futuro cercano, la humanidad se ha extinguido y el ecosistema tal y como lo conocemos se ha venido abajo. Mascotas, animales del zoo y otras bestias de origen incierto pululan a sus anchas por un Tokio postapocalíptico sin otro orden y concierto que el de la supervivencia pura -todos contra todos- y la pirámide alimenticia. El modo Supervivencia -uno o dos jugadores- de ***Tokyo Jungle*** nos pone en la piel del animal que elijamos, inicialmente un Pomerania o un ciervo japonés, pero existen un total de 52 razas que tendremos que desbloquear o adquirir en *PS Store*, desde pollitos hasta dinosaurios, pasando por elefantes, cocodrilos, panteras o robots. Nuestro objetivo, sobrevivir el mayor tiempo posible en las caóticas avenidas y alcantarillado del distrito de Shibuya. Tendrás que cazar y luchar para alimentarte y defenderte, atravesar zonas enemigas con sigilo, aparearte, conseguir archivos (informes, artículos, anuncios...) para saber más sobre la extinción del hombre, superar retos aleatorios (marcar territorios, ingerir determinadas kilocalorías, cambiar de generación...) o encontrar *items* y «vestuario» para potenciar las características del animal. Historia, el otro modo principal, se complementa con Supervivencia y nos propone una serie de misiones protagonizadas por diferentes animales. Técnicamente ***Tokyo Jungle*** nos traslada a la anterior generación, con escenarios simples y unas bestias recreadas de forma correcta. La intención de sus creadores no era deslumbrar, sino crear una original aventura de acción, supervivencia, exploración y sigilo tremendamente adictiva. Y eso lo han conseguido. *The Elf*



52 RAZAS DE ANIMALES. Comenzarás con un «fiero» Pomerania o un ciervo japonés y el resto de bestias tendrás que desbloquearlas o adquirirlas en PS Store.



EVALUACIÓN

Una propuesta tremendamente original que solo podría partir de mentes japonesas. El apartado gráfico y el desarrollo no son perfectos pero el resultado global es suficientemente atractivo, fresco y adictivo como para atraparnos durante mucho tiempo.

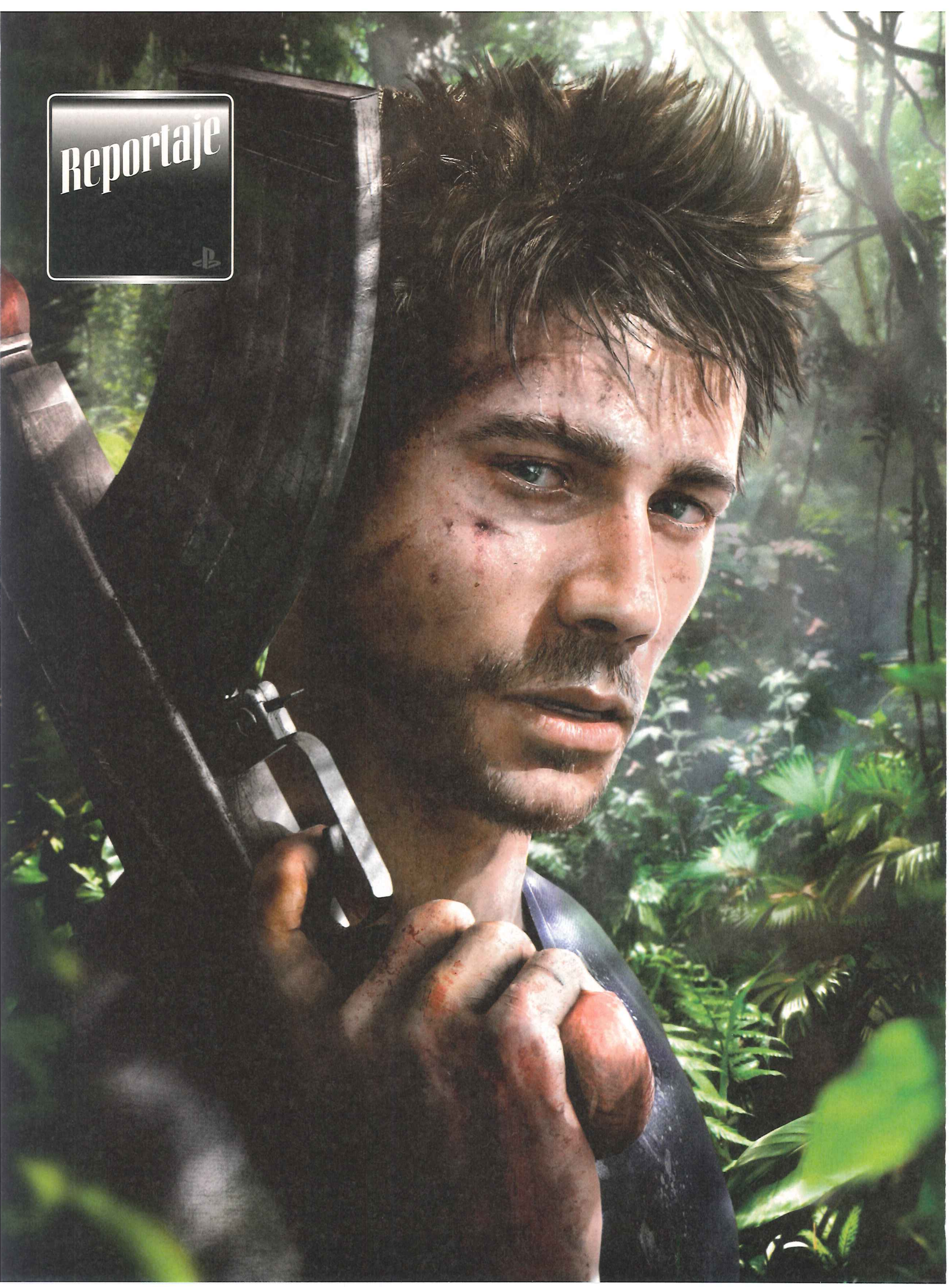
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
7,8	7,8	8,5	8,4	5,0



Simples, de otra generación pero cumplen correctamente su cometido.

Tan original, inquietante y adictivo que no lo soltarás fácilmente.


PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
EL 1ER JUEGO CON CROSS BUY.
COMPRA TU JUEGO PARA PS3 Y TE REGALAMOS LA VERSIÓN DESCARGABLE PARA PSVita
¿JUSTICIEROS ELECTRICOS VS. MUÑECOS DE TRAPO?
RESÉRVALO ¡YA! Y LLÉVATE TRAJES EXTRAS
12
www.pegi.info
EL 22 DE NOVIEMBRE, POR PRIMERA VEZ, 20 DE LOS MEJORES PERSONAJES DE PLAYSTATION SE VERÁN LAS CARAS.
SONY
make.believe
PS VITA PlayStation Vita
PS3 PlayStation 3
©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation All-Stars Battle Royale" is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SuperBot Entertainment, Inc. PS Vita port developed by Bluepoint Games, Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Third party characters and trademarks are licensed courtesy of their respective owners and protected by copyright and trademark laws.


Reportaje

Por Javi Sánchez

Vaas y los suyos han ocupado las Islas Rook. Lo que debería ser turismo fotográfico de repente se ha convertido en una oportunidad tras otra de ganar el World Press Photo.

FAR CRY 3

Los creadores del esperado shooter abierto nos cuentan cómo han creado un mundo vivo

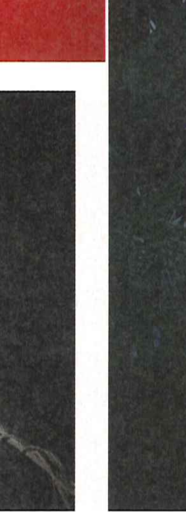


Un mundo abierto en el universo *Far Cry* implica mucho más que una extensión de terreno y variedad de escenarios. La saga, desde que la creara **Crytek** hasta su nueva encarnación en manos del híperestudio **Montreal** de **Ubisoft** (con una mano por parte de **Massive**) se ha caracterizado por la vitalidad y belleza de sus escenarios. «Para nosotros belleza y juego son sinónimos», explica Mark Thompson, director del diseño de niveles. «Hemos intentado crear un mundo en el que los paisajes sean tan preciosos como densos en mecánicas. Cada escenario ha de ofrecer oportunidades al jugador». El juego está ambientado en un archipiélago inexistente, las Islas Rook, habitadas en paz y armonía por la tribu *Rakyat*, hasta que un grupo de piratas alucinados y violentos las convierten en su base de operaciones. Pero eso no significa que las dominen: más de 30 especies animales de gran tamaño (desde jabalíes a cocodrilos) cohabitan las islas, acompañados de un número de especies más pequeñas. Todas, según Thompson, actuarán de acuerdo a su etología real. ¿Un ciervo sale corriendo y estás seguro de que no es por tu presencia? Entonces es que hay un depredador cerca. U otros humanos. El sigilo, los cebos, la paciencia y las pócimas serán de ayuda a la hora de cazar tanto animales como piratas. ¿Pócimas? El mundo de ***Far Cry 3*** se divide en tres biomas principales -costa, jungla, pradera-, con subdivisiones y ecosistemas propios, donde no solo moran los animales, sino especies de plantas que no solo servirán para acechar, sino que su recolección nos ayudará a crear objetos. «Nos hemos esforzado muchísimo en que plantas como el aloe o los plataneros obedezcan a las leyes de crecimiento vegetal de sus contrapartidas naturales», nos cuenta Chris Easton, encargado de producción. «La idea es crear una relación más potente entre el jugador y su entorno al poder recolectar sus recursos». Jason, nuestro protagonista, »



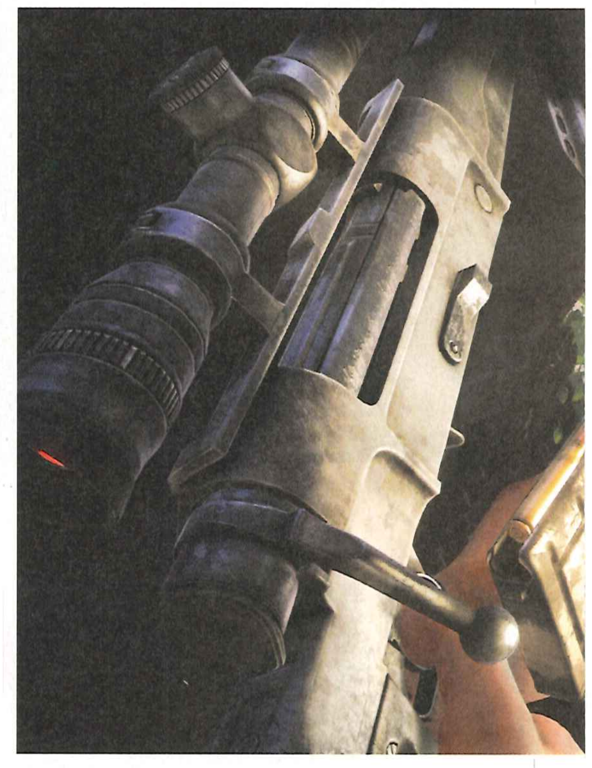


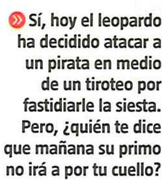




¿Te gusta conducir? ¿Notar los baches, ver cómo la rueda se hinca en el barro, salir despedido al derrapar por la grava? ¡Bienvenido entonces a las Islas Rook, muchacho!









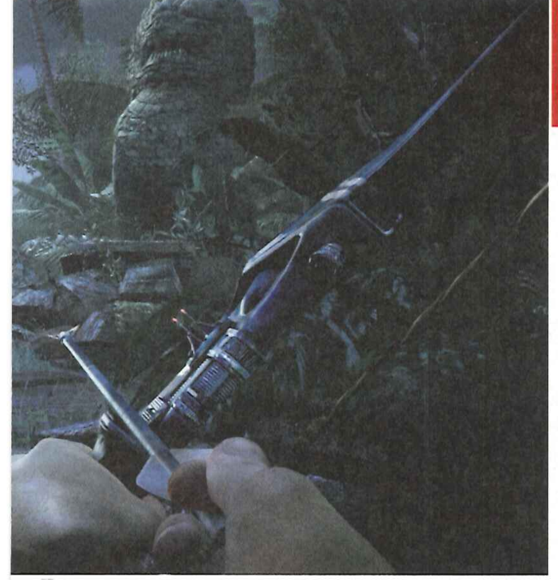
Sí, hoy el leopardo ha decidido atacar a un pirata en medio de un tiroteo por fastidiarle la siesta. Pero, ¿quién te dice que mañana su primo no irá a por tu cuello?

Los animales de Far Cry 3 son como Los Cervatillos que cantan Los Punsetes: hacen lo que quieren.

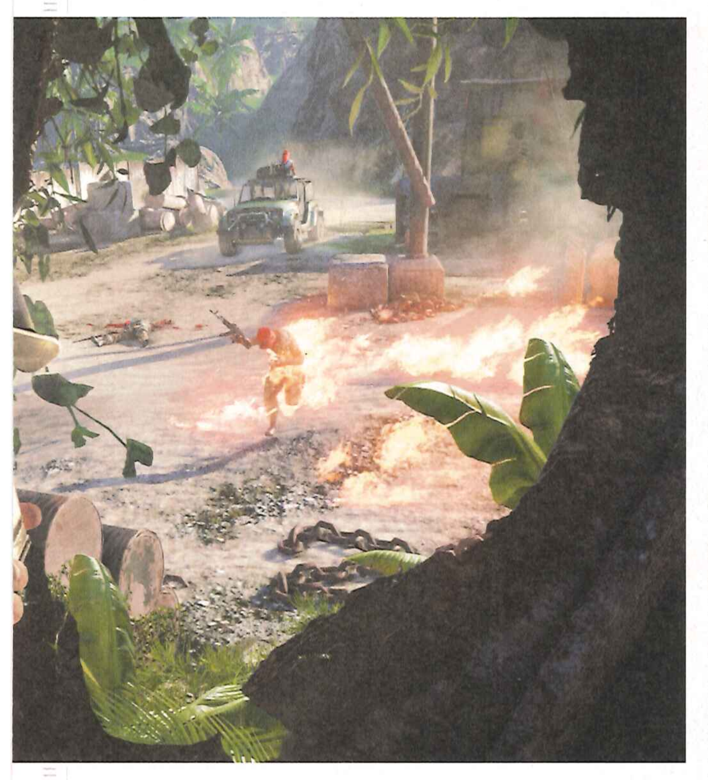
será capaz de cazar y recolectar, así como de intervenir más directamente en los esquemas de poder de la isla.

Los piratas de Vaas manejan puestos de avanzada a lo *Far Cry 2* por todo el archipiélago. A ellos podremos acceder con gran cantidad de vehículos -tierra, mar y aire- y conquistarlos, combinado con los momentos emergentes del original. Atacar furtivamente, perderse en la maleza o las aguas, conseguir que manden un grupo de búsqueda a por ti (o a pedir refuerzos, en el peor de los casos) y volver sobre tus propios pies para rematar el trabajo es solo una de las muchas estrategias que nos permitirá el juego. Conquistar estos puestos nos garantizará algo más de tranquilidad en la zona cuando los *Rakyat* recuperen el control de los mismos.

También servirán para abrir nuevas misiones, tiendas y puntos de viaje rápido, otorgando esa sensación de impactar directamente en la trama que pocos juegos en mundo abierto han explorado. Para progresar dependeremos de unas armas que han perdido la degradación de la secuela -al parecer, los fans se quejaban mucho, una pena- y que podrán personalizarse tanto para sigilo como para un enfoque más agresivo. El combate abierto es directo y brutal -«todas las armas tienen bastante potencia, como en el mundo real», según su diseñador, Andrea Zanini-, pero la idea de trepar unas lianas y cazar a los piratas desde las alturas, uno por uno como un *Predator*... «No hay arma mala, todo depende de tu estilo de juego», concluye Zanini, definiendo perfectamente el juego. Jason, estas son tus islas: tú verás lo que haces con ellas estas Navidades.



Algún día, nuestros nietos nos preguntarán cómo fue el paso de 2012 a 2013. Responderemos «los arcos, los arcos», arrojando agua sobre nuestras calvas.



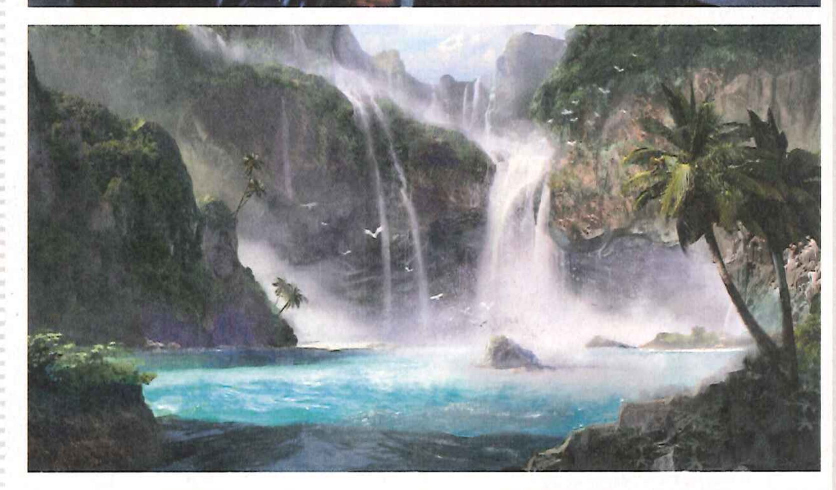
La mejor (y más desaprovechada por el sector) idea que tuvo el infravalorado Far Cry 2 fue el fuego. Mirar la maleza, ver hacia donde sopla el viento y, ¡pum!: pirata a l'ast.



Perdemos la degradación, pero ganamos el poder pintar las armas al gusto









HAY UNA JUNGLA AHÍ FUERA

Los afortunados poseedores de la enciclopedia de *Assassin's Creed* ya saben que **Ubisoft Montreal** cuida muchísimo el arte conceptual de sus títulos. Los resultados que hemos visto hasta ahora de ***Far Cry 3*** se deben, y mucho, a la pericia y claridad de los que concibieron las Islas Rook sobre el papel. Aquí, unas muestras para que quede claro lo mucho que se han acercado -en cromatismo y espacio- a estas ideas previas. Y la pregunta obligada, viendo el conjunto: ¿es el juego más bello de esta generación?



Género
Acción/ Shooter/ Survival Horror
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.667 MB)
P.V.P. Recomendado
65,95 €
nohopeleft.com

18

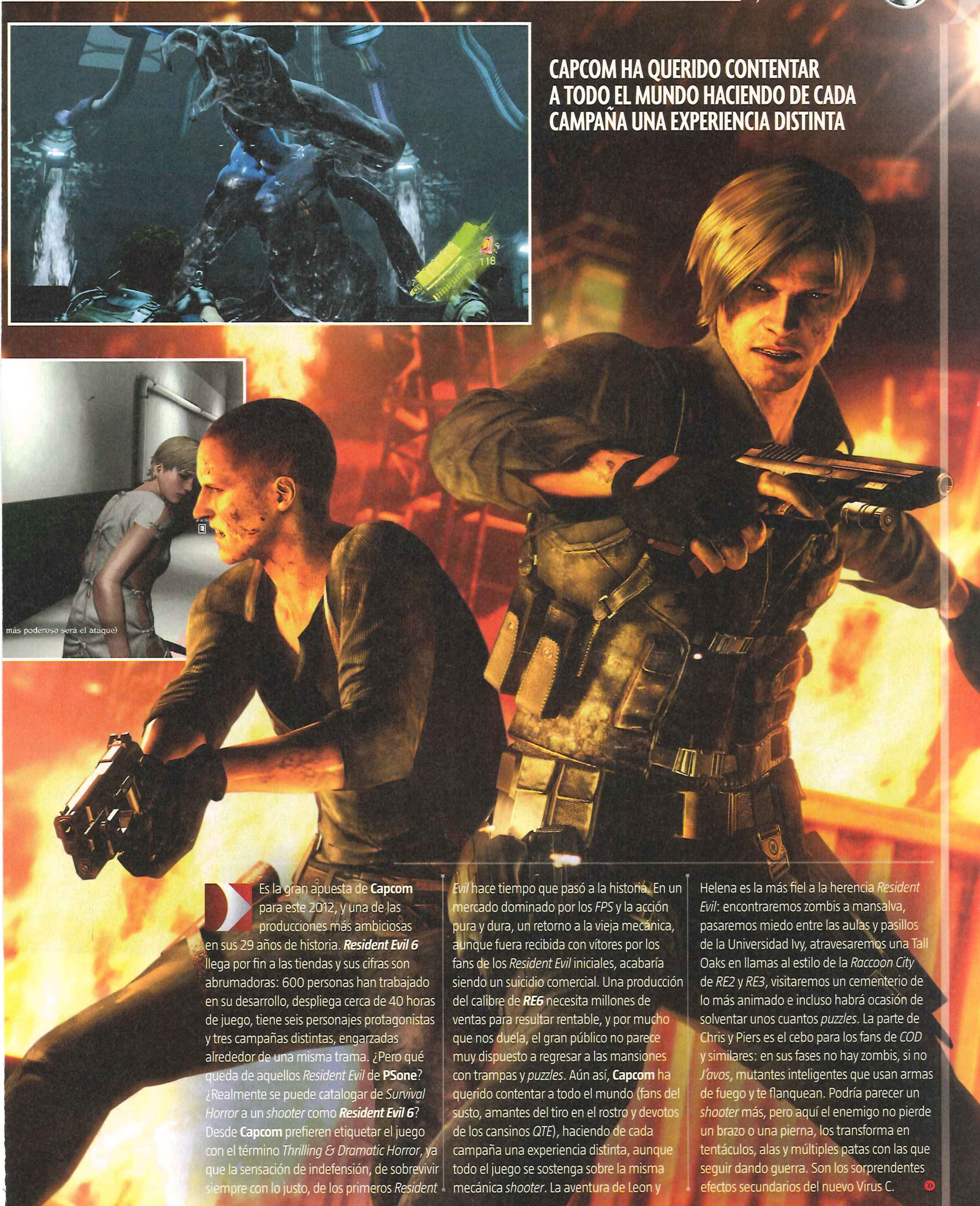
RESIDENT EVIL 6

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO

LA ALTERNATIVA

RESIDENT EVIL 5 GOLD ED. Aún podrás encontrar en tiendas, y a buen precio, el anterior capítulo de la franquicia.

Por Nemesis



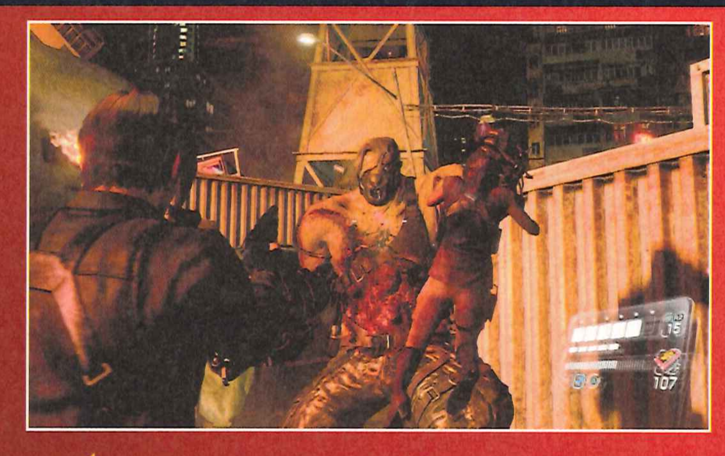
CAPCOM HA QUERIDO CONTENTAR A TODO EL MUNDO HACIENDO DE CADA CAMPAÑA UNA EXPERIENCIA DISTINTA

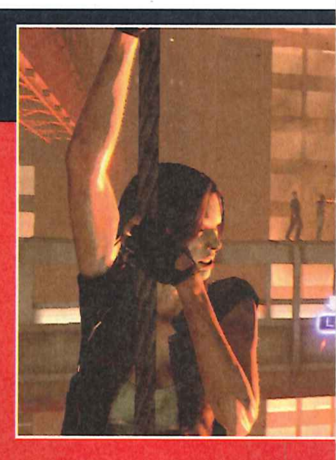
Es la gran apuesta de **Capcom** para este 2012, y una de las producciones más ambiciosas en sus 29 años de historia. ***Resident Evil 6*** llega por fin a las tiendas y sus cifras son abrumadoras: 600 personas han trabajado en su desarrollo, despliega cerca de 40 horas de juego, tiene seis personajes protagonistas y tres campañas distintas, engarzadas alrededor de una misma trama. ¿Pero qué queda de aquellos *Resident Evil* de **PSone**? ¿Realmente se puede catalogar de *Survival Horror* a un *shooter* como ***Resident Evil 6***? Desde **Capcom** prefieren etiquetar el juego con el término *Thrilling & Dramatic Horror*, ya que la sensación de indefensión, de sobrevivir siempre con lo justo, de los primeros *Resident Evil* hace tiempo que pasó a la historia. En un mercado dominado por los *FPS* y la acción pura y dura, un retorno a la vieja mecánica, aunque fuera recibida con vítores por los fans de los *Resident Evil* iniciales, acabaría siendo un suicidio comercial. Una producción del calibre de ***RE6*** necesita millones de ventas para resultar rentable, y por mucho que nos duela, el gran público no parece muy dispuesto a regresar a las mansiones con trampas y *puzzles*. Aún así, **Capcom** ha querido contentar a todo el mundo (fans del susto, amantes del tiro en el rostro y devotos de los cansinos *QTE*), haciendo de cada campaña una experiencia distinta, aunque todo el juego se sostenga sobre la misma mecánica *shooter*. La aventura de Leon y Helena es la más fiel a la herencia *Resident Evil*: encontraremos zombis a mansalva, pasaremos miedo entre las aulas y pasillos de la Universidad Ivy, atravesaremos una Tall Oaks en llamas al estilo de la *Raccoon City* de *RE2* y *RE3*, visitaremos un cementerio de lo más animado e incluso habrá ocasión de solventar unos cuantos *puzzles*. La parte de Chris y Piers es el cebo para los fans de *COD* y similares: en sus fases no hay zombis, si no *J'avos*, mutantes inteligentes que usan armas de fuego y te flanquean. Podría parecer un *shooter* más, pero aquí el enemigo no pierde un brazo o una pierna, los transforma en tentáculos, alas y múltiples patas con las que seguir dando guerra. Son los sorprendentes efectos secundarios del nuevo Virus C.

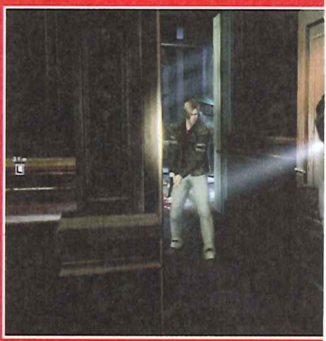


TEST

LEON & HELENA



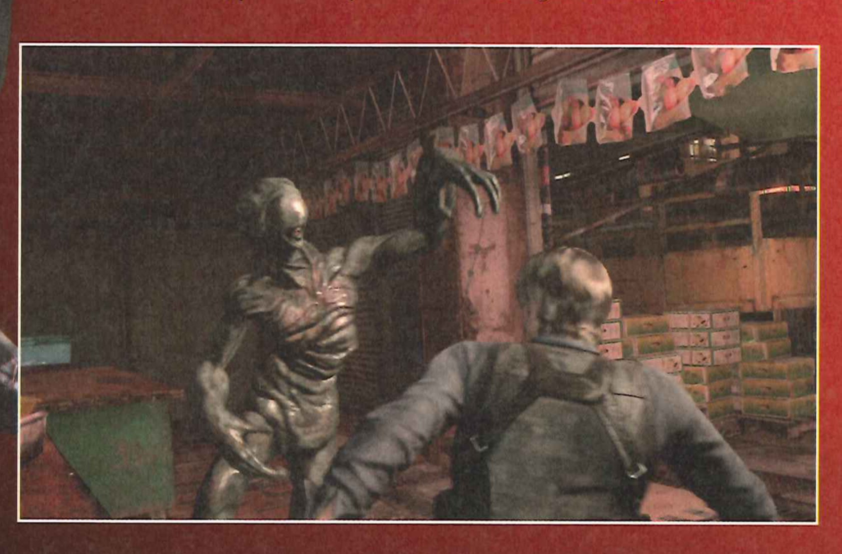


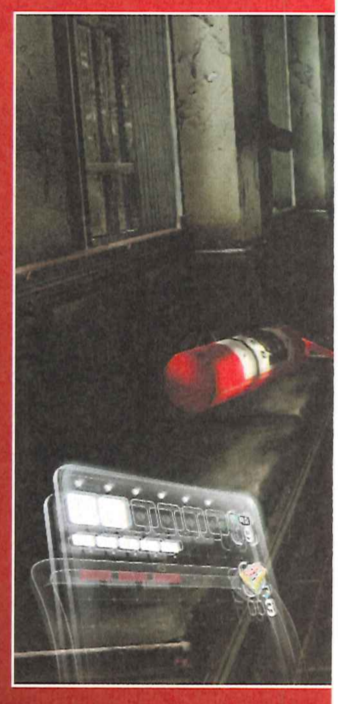




ACCIÓN, ZOMBIS Y VESTIGIOS DE SURVIVAL HORROR

El arranque de la campaña de Leon y Helena, entre los lóbregos pasillos de la Universidad Ivy, recuerda poderosamente a los Resident Evil de PSone. El homenaje prosigue en las calles de Tall Oaks (atestadas de zombis, a lo RE2), la catedral, el cementerio y los laboratorios subterráneos. Estos cinco capítulos despliegan situaciones memorables (algunas terroríficas, otras deliciosamente chorras) que no vamos a destripar, pero os recomendamos encarecidamente jugar con cascos y con poca luz, para poder disfrutar, como Dios manda, del movidito viaje de la pareja desde Tall Oaks hasta China. Ada Wong tiene las claves para descubrir quién está tras el ataque biológico al Presidente de EE.UU., pero Chris quiere matarla. ¿Llegarás a tiempo de evitarlo?

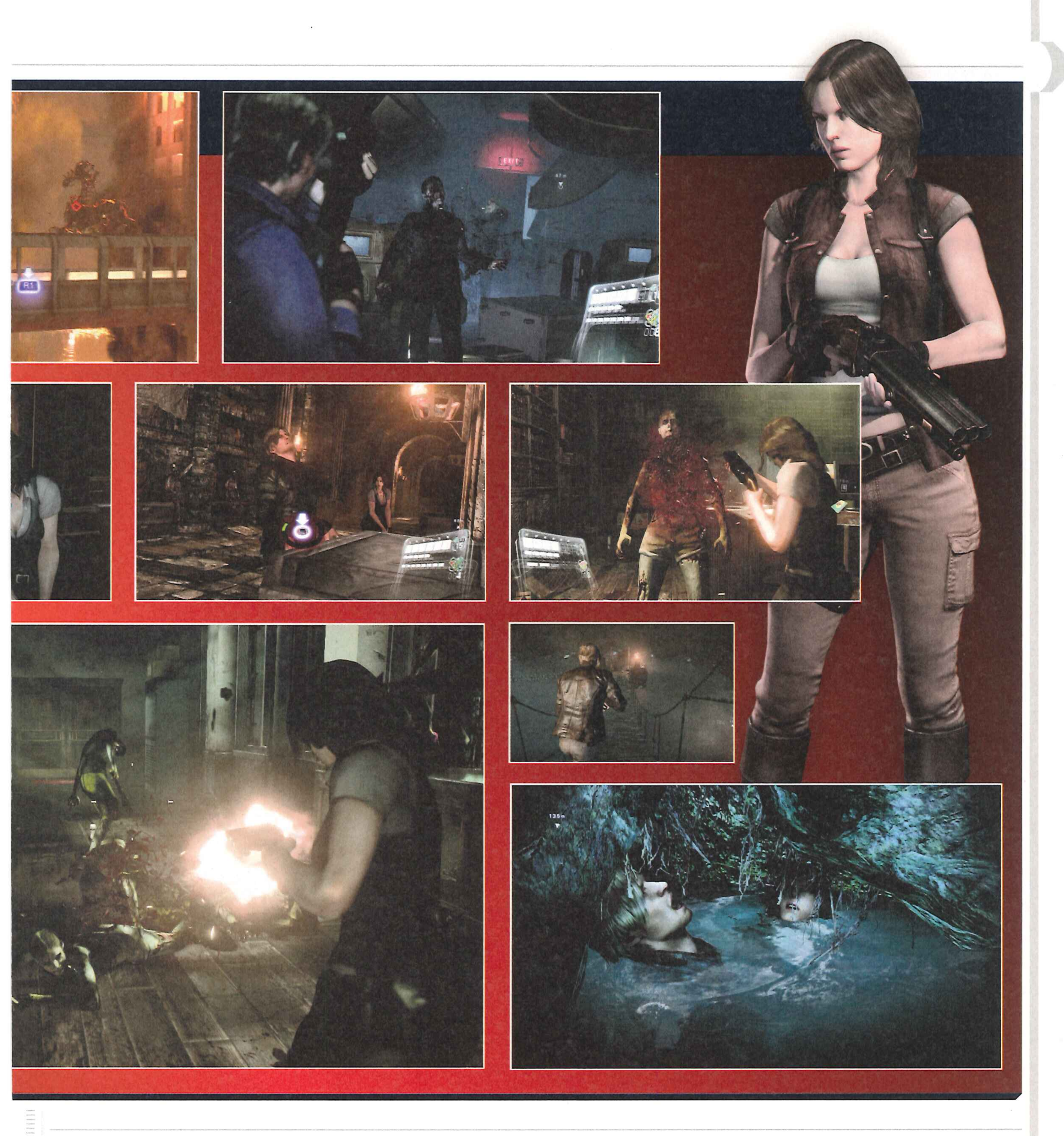




Por último, tenemos a Sherry Birkin, la niña de *Resident Evil 2* (bastante crecidita ya), ahora agente del gobierno de EE.UU. y responsable de proteger a Jake Muller, el hijo de Albert Wesker (¡toma giro culebresco!), por cuyas venas corren los anticuerpos que podrían detener la propagación del Virus C. Los niveles de Jake y Sherry escapan a cualquier etiqueta: desde luego hay tiros, pero también mucha pelea cuerpo a cuerpo, fugas en moto, sigilo... en esos cinco niveles **Capcom** ha echado el resto para cautivar al mayor número posible de jugadores, independientemente de si ya conocían, o no, la franquicia *Resident Evil*.

LA PROMESA DE 40 HORAS DE JUEGO NO PARECE UNA FANFARRONADA DE CAPCOM

Tras afrontar un prólogo jugable que nos hará familiarizarnos con los controles, se nos dará la oportunidad de elegir campaña en el orden que queramos. Podrás dejar abandonada una a la mitad y empezar otra, aunque deberás tener en cuenta de que si decides interrumpir una campaña y retomar otra, por ejemplo en el tercer capítulo, lo harás con una mano delante y otra detrás, sin las hierbas curativas y la munición cosechadas en capítulos anteriores. Es algo a tener en cuenta antes de lanzarse a lo Rambo hacia el quinto capítulo de Chris y Piers, por ejemplo. A los cinco capítulos de cada una de las tres campañas hay que sumarle, además, los capítulos extra protagonizados por Ada Wong, y los modos Mercenarios y *Agent Hunt*. Teniendo en cuenta



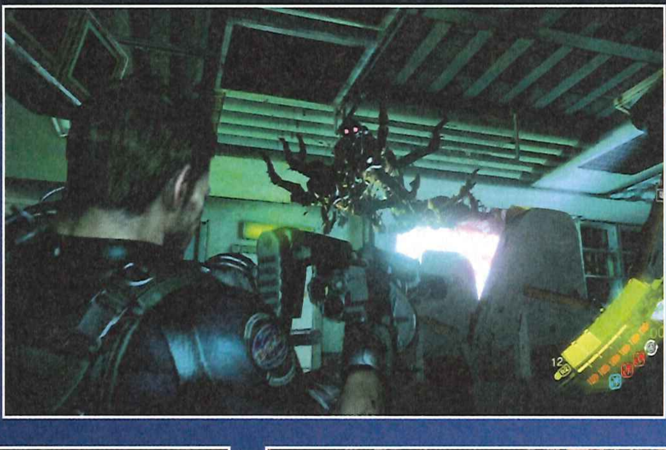
que hay capítulos que duran cerca de dos horas, la promesa de 30 a 40 horas de juego no parece una fanfarronada de **Capcom**. Más aún cuando se le sumen los modos extra (*Survivors*, *Predators*, *Siege*), vía *DLC*, desvelados recientemente, aunque habrá que esperar para echarles el guante, ya que llegarán antes en exclusiva a Xbox 360.

RESIDENT EVIL 6 IS DIFFERENT

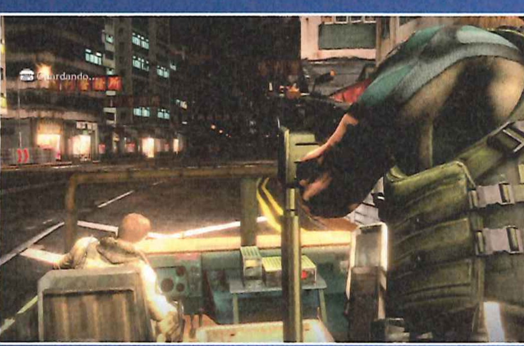
El pequeño talibán del *Survival Horror* que habita en nosotros nos empuja a añorar los viejos tiempos y despreciar el giro hacia la acción pura y dura que ha tomado la franquicia, pero lo cierto es que ***Resident Evil 6*** es un gran juego. Es variado y tremendamente divertido, da miedo cuando quiere darlo y busca en todo momento el asombro del jugador, ya sea con el diseño de sus criaturas como por la espectacularidad de sus situaciones. Y eso es algo en lo que los japoneses son unos auténticos maestros. Puede que los equipos occidentales hace tiempo les hayan llevado la delantera en muchos aspectos, pero estamos aún a eones de distancia de los nipones en cuanto a desparpajo, ya sea a la hora de situar unas catacumbas de aspecto milenario bajo la ciudad americana de Tall Oaks (¿Quién las construyó? ¿Los indios? ¿De dónde ha salido tanto esqueleto? ¿Acaso importa?) como al recurrir a *QTE* delirantes, que lo mismo sirven para acogotar a un zombi como para hacer aterrizar un avión Jumbo. Situaciones sorprendentes, como pilotar un caza, huir en una vagoneta a lo Indiana Jones o conducir un *humvee* (mientras tu compañero hace uso »



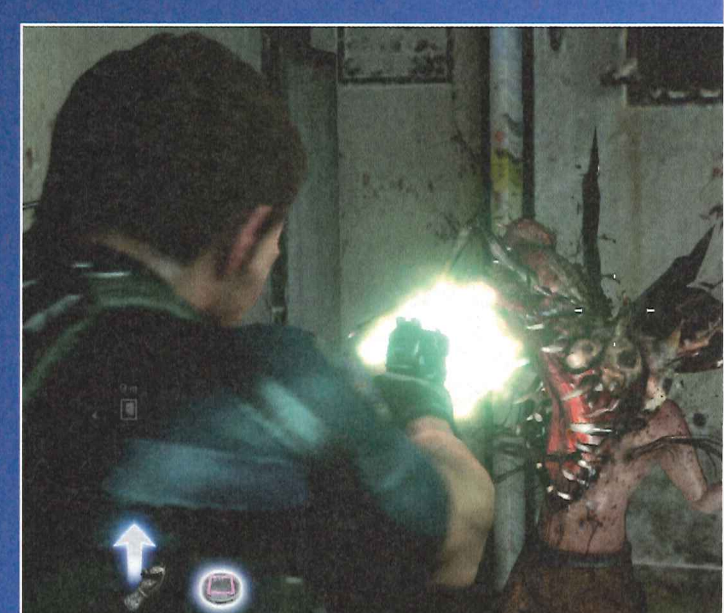










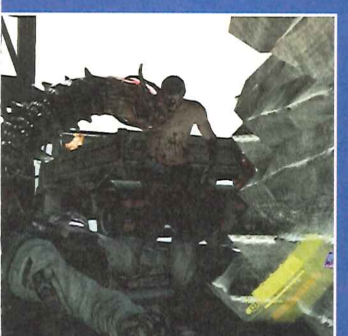


de la ametralladora durante una persecución por la autopista) se alternan con exploración de escenarios, resolucción de *puzzles* (pocos y, en la mayoría de las ocasiones, bien fáciles) y sobre todo mucho tiroteo contra zombis, mutantes y criaturas demasiado grotescas para ser tomadas en serio. Aunque en ningún momento llegarás a pasarlas tan canutas como en el interior de la mansión del primer *Resident Evil*, lo cierto es que la munición no abunda tanto como para disparar a lo loco. Llegará un momento en el que tendrás el inventario tan saturado de balas, hierbas curativas y explosivos que deberás deshacerte de cosas para hacer hueco a *items* más jugosos... pero un par de horas después no te quedará otra que enfrentarte a un jefe a puñaladas porque no te quedará ni un solo cartucho. Los zombis de ***RE6*** son los más resistentes y brasas de toda la historia de la saga (ni siquiera se detendrán tras perder media cara de un disparo), y los *J'avo* no les van a la zaga, con sus exuberantes transformaciones tras recibir un tiro en un brazo o una pierna. Por suerte, los seis protagonistas de ***Resident Evil 6*** no le hacen ascos al combate cuerpo a cuerpo, y pronto descubrirás que un rodillazo o una puñalada entre los ojos no solo dispararán tu moral, sino que además servirán para ahorrar unas cuantas balas que necesitarás más adelante para acabar con otros mutantes menos receptivos al contacto físico.

LA MECÁNICA DE DISPARO SUPONE UNA EVOLUCIÓN RESPECTO A RESIDENT EVIL 5



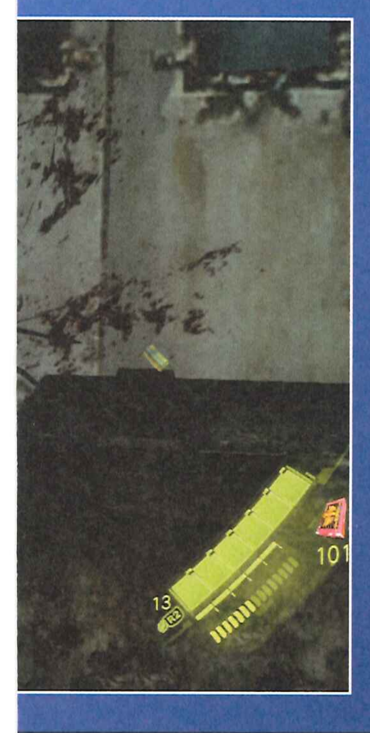
CHRIS & PIERS

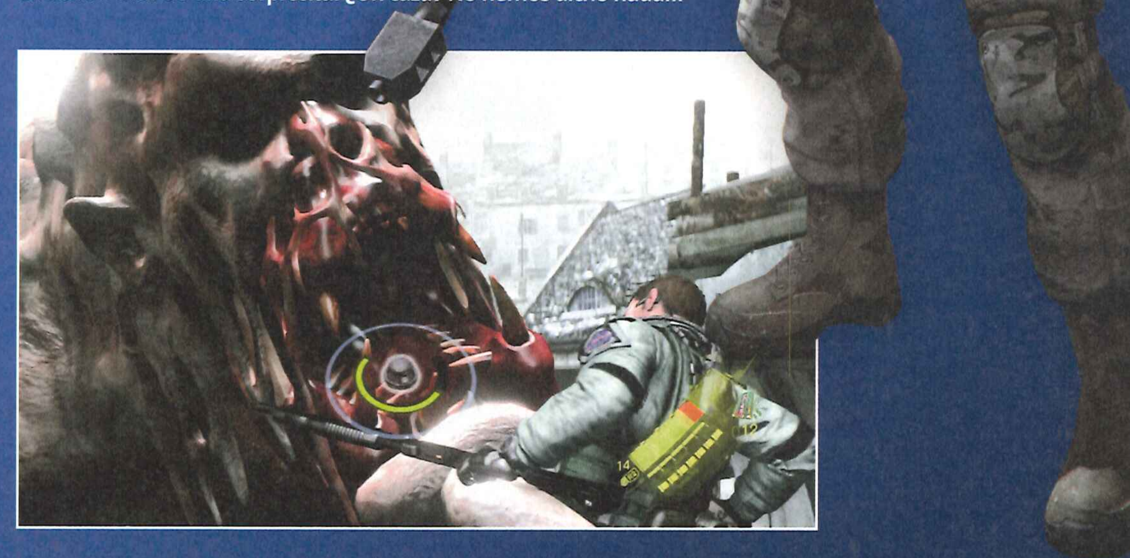




PURO SHOOTER, DIRECTO EN VENA

Chris Redfield ya no es el héroe inmaculado de anteriores Resident Evil, sino un alcohólico con estrés postraumático, decidido a matar a Ada Wong, cueste lo que cueste. Piers Nivars, su compañero de la BSAA, intentará hacerle entrar en razón mientras combaten, desde Edonia hasta China, a los J'avo, la nueva raza de mutantes creada por el Virus C. Inteligentes y capaces de usar armas de fuego, los J'avo y sus mutadas extremidades te harán agotar tu munición a velocidad de crucero. Más adelante les verás convertirse en crisálidas y transformarse en criaturas aún más letales y grotescas. Con una mecánica totalmente centrada en la acción, las cinco misiones de Chris y Piers encierran más de una sorpresita. ¿Un caza? No hemos dicho nada...





Tal y como adelantó **Capcom** hace meses, el sistema de disparo de ***RE6*** supone una evolución respecto a *RE4* y *RE5*. La cámara se mantiene tras el hombro del personaje, pero los movimientos son mucho más fluidos y realistas. Ahora es posible disparar desde el suelo (ya sea porque un zombi nos ha arrojado al linóleo, o porque estemos reptando cual lagartas bajo una trampa de cuchillas) y aunque el meneillo que acompaña a la mirilla va en beneficio del realismo, lo cierto es que nos hará malgastar valiosa munición al intentar acertar en la cabeza a ese zombi que trota hacia tu posición. Es de agradecer el poder usar las hierbas curativas con solo pulsar el gatillo R2, sin necesidad de dejar de disparar para acudir a inventario alguno. Un detalle tan simpático como al fin y al cabo necesario, ya que ***RE6*** se ha diseñado para disfrutarse en modo cooperativo (ya sea en On-line como en Off-line a pantalla partida). Si te paras a oler las rosas, y a navegar por los submenús, en plena escabechina con los mutantes, te llevarás más de un mordisco (y algún que otro insulto de tu compañero a través del *headset*). De la misma forma, será posible cambiar de arma y echar mano a los explosivos pulsando la cruceta del pad, sin detener la «balasera» ni un segundo.

PAREJAS... Y CUARTETOS

Resident Evil 5 ya desplegaba un gran modo cooperativo, pero **Capcom** ha ido mas allá en esta sexta entrega, incorporando una mayor interacción entre los jugadores. Antes de iniciar cada campaña, podrás elegir »



JAKE & SHERRY

UNA FUGA INTERMINABLE, Y DIFICIL DE CATALOGAR

Jake Muller oculta en sus venas un tesoro incalculable, que Sherry Birkin intentará proteger, incluso a costa de su vida. Huyendo de la implacable persecución de las fuerzas de Neo Umbrella, el hijo de Wesker y la niña de RE2 (que se ha convertido en una moza de armas tomar) viajarán desde Edonia hasta China, enfrentándose al temible Ustanak una y otra vez, a lo largo de cinco capítulos realmente intensos, que flirtean con todo tipo de géneros. No solo habrá tiros y peleas cuerpo a cuerpo (Jake parece el primo de Jason Bourne), sino también sigilo, vertiginosas persecuciones en moto (un jugador conduce, otro dispara), la exploración de una montaña en plena ventisca e incluso un solo de piano a lo Resident Evil. No te vas a aburrir, desde luego.

» personaje, marcando con ello el posterior desarrollo de cada escenario. Aunque en la mayoría del tiempo combatiréis codo con codo, habrá puntos del mapa en los que no tendréis más remedio que separaros, ya sea para desbloquear la ruta de tu compañero o como resultado de un encontronazo con algún mutante hijo de perra. Tanto si afrontas el juego en compañía de otro humano como escoltado por la IA, en esos momentos no podrás evitar experimentar dos cosas: a) Angustia, si llevas poca munición, porque en no pocas ocasiones aparecerán una sartenada de enemigos que se lanzarán a tu cuello mientras esperas reunirte con tu camarada; b) Curiosidad por descubrir esa parte del escenario que tu compañero estará explorando. Esto añade un elemento extra de rejugabilidad que hará que ansíes volver a afrontar cada capítulo desde la perspectiva del otro personaje. Más aún al descubrir ciertos eventos (la huida en moto, pilotar el caza) que despliegan una mecánica distinta dependiendo del personaje que encarnes en ese momento. Un buen ejemplo es la fuga de Jake y Sherry. Mientras que el retoño de Wesker se enfrenta a los *J'avo* con solvencia, a patadas y puñetazos, utilizando las cámaras de seguridad para neutralizar enemigos, la señorita Birkin solo

PODRÁS LLEGAR A CRUZARTE CON LA CAMPAÑA ON-LINE DE OTROS JUGADORES



cuenta con una porra eléctrica para defenderse, y deberá recurrir al sigilo para espiar a los *J'avo* y descubrir la clave que abre la puerta que le separa de Jake. Un detalle simpático, si juegas en compañía de la IA, pero absolutamente genial si afrontas la aventura junto a otro jugador. Y la cosa no acaba aquí: en momentos puntuales llegarás a una intersección, un escenario en el que coincidirán dos de las parejas durante el desarrollo de sus respectivas campañas. Ya sea Chris/Piers con Jake/Sherry en Edonia, o estos últimos con Helena/Leon en China. En ese momento tendréis que trabajar en equipo para enfrentaros al *Ustanak*, o a los *Ogroman* que están asolando el ficticio país de Europa del Este. Si juegas en solitario, los otros tres personajes estarán gestionados por la IA. Pero si lo haces conectado a la Red junto a un amigo, descubrirás que los otros dos personajes estarán controlados por otra pareja de usuarios que estarán jugando esa parte de la historia, desde otro punto del planeta. Parece una anécdota, pero formar equipo con unos extraños durante unos minutos es una de las experiencias más alucinantes de ***RE6***, solo superada por el modo *Agent Hunt*, con el que podrás entrar en las partidas de otros jugadores y hacerles la vida imposible, mientras encarnas a diferentes clases de mutantes. Diabólico.

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO

Como amante de aquellos primeros *Resident Evil* de **PSone**, ***RE6*** me ha provocado »



TEST



¿Quién es este fulano? Tendrás que echarle un buen puñado de horas a Resident Evil 6 para averiguarlo.

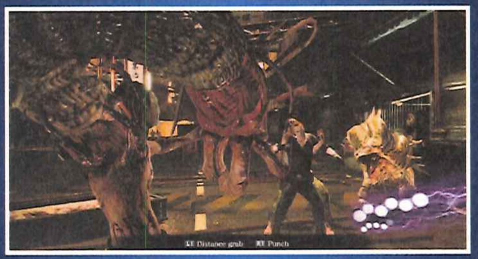
¿Angela Merkel en Resident Evil 6? Tanto hablar de rescate y al final serás tú quién le salve el cuello a la dama (o al menos a su doppelgänger).

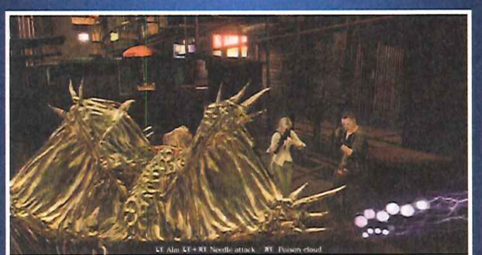


CAPCOM PODRÍA HABER FACTURADO EL MEJOR SURVIVAL HORROR DE LA HISTORIA, PERO HA PREFERIDO DECANTARSE POR UNA MECÁNICA MUCHO MÁS COMERCIAL



Agent Hunt: haciendo la puñeta





Cuando hayas completado las tres campañas podrás acceder a este nuevo modo de juego, con el que podrás entrar en las partidas de jugadores de otras partes del planeta y complicarles la existencia al encarnar a distintas clases de mutantes. Usa tus puntos de experiencia para mejorar a tu criatura y échate unas risas a costa de algún pobre desgraciado de Minnesota. Nos chifla atormentar al prójimo.



En Resident Evil 6 podrás seguir combatiendo incluso desde el suelo, peleándote como un gato panza arriba contra mutantes y zombis.

RESIDENT EVIL: LA MALDICIÓN

Capcom y Sony Home Ent. vuelven a unir fuerzas para crear un nuevo largometraje de animación CGI, a modo de precuela de RE6, disponible en DVD y BD (ambos a 14,95 €) a partir del 25 de septiembre. En Resident Evil: La Maldición, Leon se verá las caras con Lickers, Tyrants y lugareños contaminados por Las Plagas, en un país del Este de Europa (y no es Edonia).

sentimientos enfrentados. El arranque de la campaña de Leon y Helena demuestra que si **Capcom** quisiera, podría facturar el mejor *Survival Horror* de todos los tiempos. Pero ha preferido decantarse por una mecánica mucho más comercial, repleta de disparos, eventos cinematográficos y *QTE* a cascoporro. Pero el caso es que lo han hecho con talento y muchísima gracia, y eso hay que respetarlo. Sería un hipócrita si no dijera que me lo he pasado como un enano con este juego, que he sentido miedo en determinados momentos (jugad con unos cascos, de noche, y lo comprobaréis), he gritado de emoción al cargarme a puñetazos a determinados jefazos y no puedo dejar de pensar en las horas de gozo que me proporcionará atormentar a otros jugadores, vía On-line, encarnando a unos cuantos mutantes. ***RE6*** no es la aventura terrorífica de antaño, pero sí un gran juego de acción. Y aunque **Capcom** volverá a levantar ampollas con su política de *DLC* (¿por qué no han incluido los otros modos de juego de salida?) y los puristas pondrán la voz en grito con la incorporación de puntos de experiencia y *perks* (a lo *COD*), nadie debería perderse uno de los mayores espectáculos jamás diseñados para una **PlayStation 3**. La aventura ha dado paso a la acción y la pirotecnia. Deja de lamentarte, porque podrías perderte un gran juego.

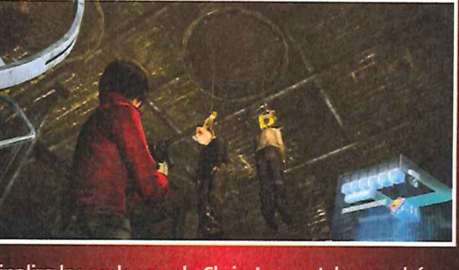


La escopeta es el arma más efectiva para evitarse sorpresas con los zombis, aunque es probable que recibas más de un zarpazo mientras la recargas.

NADIE DEBERÍA PERDERSE UNO DE LOS MAYORES ESPECTÁCULOS DISEÑADO PARA PLAYSTATION 3

Ada Wong, la aventura continúa





Finaliza las andanzas de Chris, Leon y Jake y podrás acceder a una campaña extra, protagonizada por Ada Wong, que te ayudará a atar los cabos sueltos en la trama de Resident Evil 6. Sorprendentemente fieles al espíritu de los RE clásicos, los capítulos de Ada son una auténtica delicia en la que no faltan los puzzles, amén de situaciones maravillosamente macabras. Capcom guarda lo mejor para el final.

UNA EDICIÓN DE 1.000€

Cuando ya creíamos que sería una exclusiva para el pudiente mercado japonés, Capcom Europa ha anunciado que pondrá a la venta una limitadísima tirada de la edición con la chaqueta de cuero de Leon (1.000 eurazos), además de otras dos más económicas. ¡Corre, que se agotan!







EN HONOR A LOS VIEJOS TIEMPOS. Hay pocos puzzles en las tres campañas normales de Resident Evil 6 (y son bastante fáciles), pero la parte de Ada te sorprenderá también en este aspecto. ¡Viva Miss Wong!



AÑEJA Y QUERIDA PANTALLA PARTIDA. La IA ha mejorado mucho desde RE5, pero es mejor jugar con un amigo para sacarle toda la chicha al juego. Aunque sea recurriendo a la venerable split screen.



MERCENARIOS. Cuando hayas quemado por completo los capítulos del modo Historia, siempre podrás echarle horas (y ganar puntos de experiencia) con el modo Mercenarios, accesible desde el principio.

EVALUACIÓN



La campaña de Ada Wong. El modo Agent Hunt y sus infinitas posibilidades de malvada diversión. Es el Resident Evil más largo de la historia.

✕ Muchos fans habrían preferido que Capcom adoptara una mecánica más fiel al legado Survival Horror, en lugar de tanto disparo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La última versión del engime MT Framework pone toda la carne en el asador.	Ponte cascos o sube el volumen del TV, porque algunos FX de audio te pondrán los pelos de punta.	Demasiados QTE, aunque la mecánica de disparo es perfecta y jamás llegarás a aburrirte.	De 30 a 40 horas de juego, si metes en el saco todos los modos de juego extra. Y además el On-line.	Uno de los mejores cooperativos jamás visto en PS3. Y el Agent Hunt es tronchante.	Un BD de lo más completito. Aunque sigue irritándonos la política de DLC de Capcom.	Añoramos el Survival Horror, pero como juego de acción, RE6 es de lo mejorcito.
9,3	9,2	9,2	9,3	9,4	9,0	9,3





Hay cosas que nunca cambian, dentro del área utilizar R1 para ajustar el disparo casi siempre funciona.





Género
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Canadá
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x22
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.fifa13.es/







FIFA 13







Y SIGO SIENDO EL REY

A riesgo de resultar reiterativo y con la experiencia de quien lleva viendo crecer la franquicia durante el último lustro, parece que por fin se culmina el proyecto que lleva 5 años cimentándose y que no es otro que ofrecer la más cercana y a la vez divertida aproximación al fútbol real. Desde que se revolucionó la serie completamente con la salida de *FIFA 09* cada nueva entrega ha ido añadiendo elementos que no han hecho sino mejorar la experiencia. Sería muy osado hablar del juego de fútbol perfecto, pero de lo que no cabe duda es que con las mejoras de este año estamos ante el mejor simulador del deporte rey que jamás hemos probado.
Tal y como os contamos el pasado número, las mejoras para ***FIFA 13*** se han enfocado en perfeccionar las inovaciones de la pasada edición. Pulir el motor de impacto de jugadores, cambiar la física del balón o programar una IA más realista tanto en compañeros como rivales quizás sean los apartados jugables más destacados en el nuevo ***FIFA 13***.

LA DIFERENCIA DE LOS PEQUEÑOS DETALLES

Una de las cosas que más nos ha gustado de esta nueva edición es que hay mayor balanceo entre ataque y defensa. Si bien la movilidad de los compañeros al atacar es mejor gracias a mayores variable en la IA, los pases y los controles son ahora mucho más variables dependiendo de la posición y calidad tanto de pasador como receptor. El sistema de regates en 360º a su vez sigue siendo efectivo con el añadido de poder realizarlos teniendo encarado al defensor en todo momento.

Para frenar al rival siguen las entradas a ras de suelo, el robo con *tackle* o una mejorada versión para aguantar la posición al rival mientras nos ayudan los compañeros. El físico de los jugadores juega ahora un papel más importante gracias a las animaciones del motor de impacto que permiten cargas y desequilibrios en los jugadores de una forma más realista. Todo ello junto con la estrategia personalizable en las faltas y un árbitro más lógico que incluso comete errores, culmina un sistema de juego con un equilibrio casi perfecto para aprovechar cada una de las facetas del juego.

Con solo dar un «paseo» por el menú principal de ***FIFA 13*** os podréis hacer una idea de la cantidad ingente de modos

LAS ESTADÍSTICAS DE EQUIPOS Y JUGADORES SE ACTUALIZAN SEGÚN SU ESTADO DE FORMA REAL

LA ALTERNATIVA



PES 2013. Konami se ha puesto las pilas aunque todavía le queda para llegar al nivel de FIFA 13.

¿PARTIDO ATASCADO?

En los niveles más altos puede ser difícil marcar goles. En estos casos el balón parado es buena opción para abrir la lata. Crea tus estrategias para las faltas y sorprende al rival que espera un tiro directo.



Los controles cual guante ya no son posibles, si quieres recibir bien un balón en largo haz un pase en condiciones y no se lo mandes al más tarugo de tu equipo. Özil demuestra su calidad ante el atónito defensa del Bayern.

Haz las celebraciones más locas cuando ganes a alguien aunque cuidado con los «picados» del On-line.

FIFA 13 ES LA CULMINACIÓN A UN TRABAJO BIEN HECHO DURANTE 5 AÑOS. CON LA EDICIÓN DE ESTA TEMPORADA EL LISTÓN QUEDA MUY ALTO.









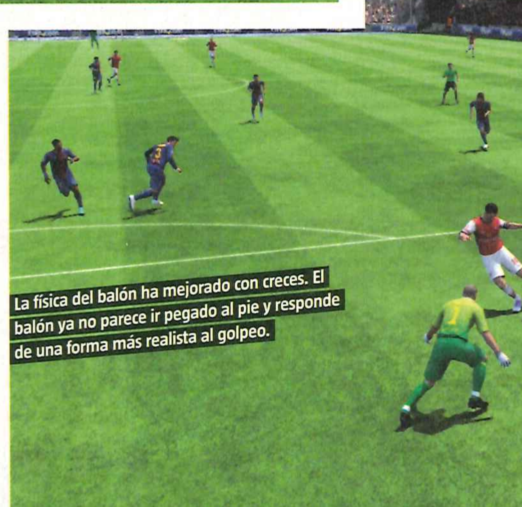
En ataque los compañeros hacen más desmarques y te ofrecen jugadas. Mueve el balón hasta poder hacer un pase interior.



Por norma general es bastante complicado meter goles desde fuera del área ya que los porteros están un pelín dopados. Sin embargo, alguna «gansada» en momentos inoportunos te harán de vez en cuando. No te cabrees, real como la vida misma...







La física del balón ha mejorado con creces. El balón ya no parece ir pegado al pie y responde de una forma más realista al golpeo.

de juegos a vuestra disposición. Todos los tipos de partidos rápidos, temporadas y copas de países exóticos, el siempre curioso *Ultimate Team* y los modos Carrera y *Be a pro* como estrellas Off-line. Estos últimos no han cambiado mucho, aunque por primera vez se nos permitirá dirigir a una selección camino a los eventos internacionales. Para amenizar los tiempos de carga se han ideado unos divertidos minijuegos que nos ayudarán a mejorar nuestras habilidades y que cuentan con sus propios retos. Hasta 32 distintos con 3 niveles de dificultad cada uno que te picarán a conseguir las mejores puntuaciones. Un añadido bastante ocurrente que da más de sí de lo que parece.

LOS MINIJUEGOS Y LA TIENDA ON-LINE SON LAS SORPRESAS DE FIFA 13

El mundo *EA Sports Football Club* sigue creciendo como la red social de *FIFA*. En cuanto accedas a la edición de este año recibirás todos los datos y logros de tu cuenta creada en *FIFA 12*. En esta edición no solo podrás seguir compartiendo todas las noticias de tu equipo a través de las redes sociales si no que tú mismo podrás gestionar qué información quieres hacer pública y cual no. Gracias a los puntos que consigas en los distintos eventos y partidas On-line, se ha creado una tienda con equipaciones históricas, celebraciones o nuevos movimientos para añadir a tus equipos. Además mientras juegas puedes ir recibiendo los resultados de otros partidos como cualquier marcador deportivo. Eso no es todo, ya que algunos modos On-line como el propio *Ultimate Team* estará disponible a través de *smartphones* desde donde podrás gestionar tu equipo o seguir las subastas y pujar en ellas. Siguen, por supuesto, las temporadas cara a cara, los clubes pro, amistosos On-line y jugadores virtuales como principales baluartes del multijugador en línea.

Sin siquiera hablar sobre licencias o fidelidad gráfica queda patente que ***FIFA 13*** es un producto redondo en todos y cada uno de sus aspectos. El trabajo está hecho y el resultado es sobresaliente, ya solo queda que vosotros mismos podáis comprobarlo.





¡Hazlo con Move!





Después de la confirmación de la inclusión de un modo de juego adaptado para Move teníamos curiosidad por ver cómo se adaptaba este a la jugabilidad del mando de Sony. Gracias a unas líneas que marcan la dirección del jugador que tenemos seleccionado nos podemos mover por el campo de una manera sencilla. A la hora de lanzar el esférico a un compañero, unos cuadros de selección nos marcan las distintas líneas de pase. Aunque al principio puede ser algo liosa esta forma de jugar, poco a poco te podrás ir adaptando. Como añadido queda resultón para echar un partido de vez en cuando. Sin embargo, no puede sustituir la precisión y el control que alcanzamos con el pad analógico normal.





DE PARÍS A TOMBUCTÚ

Juega el modo Carrera con cualquier club o selección, crea tu propio jugador y conviértete en crack mundial, revive los partidos de la jornada de liga, asciende de nivel en las divisiones On-line, apuéstate la paga con los colegas o por qué no, juega la prestigiosa copa de Arabia Saudí. Ni siquiera Maldini conocerá tantos jugadores como tú después de unos meses con FIFA 13.



AFINA LA PUNTERÍA. Ya sea con lanzamientos de falta, penalti o exteriores, apunta bien a las dianas para superar con la mayor puntuación posible los entretenidos minijuegos.



ENHEBRANDO LA AGUJA. Algunas de las pruebas de habilidad rizan el rizo teniendo que colocar el balón en lugares imposibles o completar circuitos de conos a gran velocidad.



LAUDRUP APRENDIÓ ASÍ. Realizar pases manuales en profundidad mientras los defensas no parar de moverse no es nada fácil. Si quieres conseguir oro en todas las pruebas sudarás de lo lindo.

EVALUACIÓN



El sistema de juego de FIFA 13 roza la perfección. Las opciones On-line y modos siguen creciendo exponencialmente año tras año.



No todos los jugadores están bien recreados y los tiempos de carga a veces son algo largos. No poder jugar 3ª división con el Villarrobledo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Exceptuando algunos modelados faciales mejorables, el motor gráfico es increíble.	El combo Lama-González más una buena lista de temas reconocibles por todos. Visto pero efectivo.	Con las mejoras de FIFA se logra un equilibrio casi perfecto para lograr el juego que siempre soñamos.	Con la infinidad de modos de juego y el multijugador no te aburrirás hasta la próxima entrega.	Las mismas opciones de FIFA más la tienda On-line y el gestor de noticias para redes sociales.	Nos da la sensación que el juego va forzado y que algunos tiempos de carga son excesivos.	Simple y llanamente el mejor juego de fútbol de la historia. Una apuesta segura.
9,5	9,4	9,6	9,5	9,5	9,3	9,5





Cintas de VHS con el canto escrito, pantallas de tubo, disqueteras... Sacky nos devuelve a los 80.

¡Pero un verdadero ferialino nunca lava los calcetines!

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce





Género
Plataformas/ arcade
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Tarsier Studios Double Eleven
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (traspaso datos PS3/PSV)
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
Sí (1.703 MB)
P.V.P. Recomendado
40,99 €
www.
littlebigplanet.com




LITTLE BIG PLANET

YA NUNCA QUERRÁS DEJAR DE TOCAR

En un momento en que la crisis no permite a las compañías arriesgar creando nuevas IP, y en que el escueto catálogo de **Vita** siembra dudas sobre su rentabilidad, este ***LBP*** es una apuesta doblemente acertada. Pero no querrás saber lo bien o mal que puede venirle a **Sony** lanzar un nuevo *LBP*, si no si te merece la pena hacerte con un juego que ya conoces de sobra, por lo bien que hayan sabido aprovechar -o no- las capacidades táctiles de **Vita**. Y nuestro veredicto es que, si bien es un *LBP* como los anteriores -igual de bueno que los anteriores, mejor dicho- se nos hace raro no haberlo jugado antes «usando los dedos». Y es que parece que desde un principio se creó pensando en ello.

Deberemos embarcarnos en un viaje para «recuperar la alegría y la risa del cosmos», una premisa igual de evocadora que las precedentes y que el equipo que ha recogido el testigo de los geniales **MediaMolecule**, **Tarsier Studios**, ha sabido desarrollar con ingenio e imaginación para traernos un juego del que disfrutarás, tengas la edad que tengas, si lo tuyo son las plataformas. En él recorreremos los mundos de *Ferialia* combatiendo a Los Vacíos, los esbirros del Titiritero que está vampirizando la alegría del mundo de *LBP*.

Aquí interactuaremos con el entorno de *Sackboy* como nunca lo habíamos hecho antes: con los dedos. Y la mecánica funciona.

PARECE QUE EL JUEGO SE CREÓ DESDE EL PRINCIPIO PARA DISFRUTAR «TOCANDO»

Ya adelantábamos en la *preview* que en este juego no encontrarías una mecánica táctil «chirriante» –cuando un juego no fue hecho para ser «tocado», se nota, y mucho; todo parece forzado-, sino que verás que jugar alternando los botones y los toques sobre la pantalla táctil de la **PS Vita**, así como sobre su panel táctil trasero, son fluidos; deslizar los dedos por la pantalla y panel será como estar tocando nuevos botones, y no tendrás que interrumpir el juego para hacerlo. A excepción, eso sí, de los niveles que son solamente táctiles.

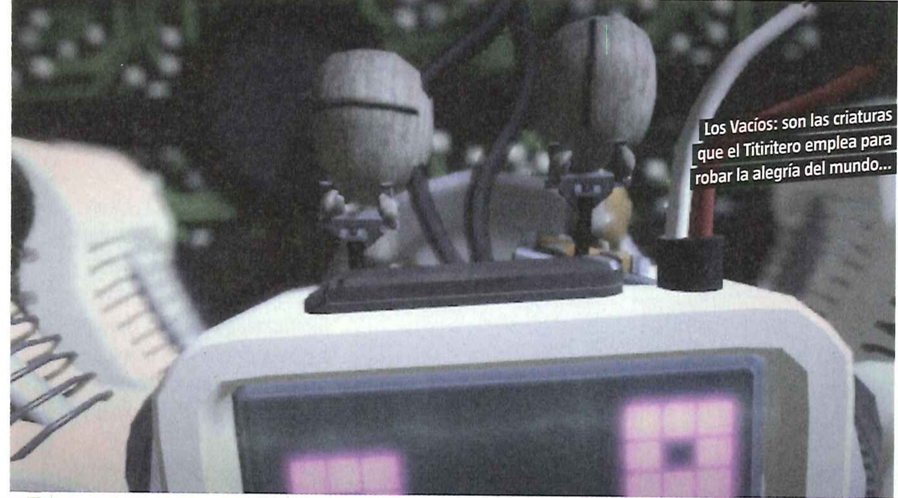
Mueve elementos a través del escenario, sube y baja plataformas para tender puentes a *Sackboy* o catapultarlo, toca para activar mecanismos, guía vehículos en niveles puramente táctiles... y tanto desde delante, como desde detrás. El sensor de movimiento también jugará un papel importante en las mecánicas, bien integrado en niveles «normales», como con pantallas expresamente pensadas para esta capacidad. Y todo ello disfrutando de los decorados, los personajes, los *puzzles*, las mecánicas, los *gadgets* y las melodías siempre sorprendentes, ingeniosas y divertidas de *LittleBigPlanet* -con hasta cuatro amigos, si juegas en modo On-line-. Y con los gráficos, las texturas y las impresionantes físicas que tiene el juego, que lograrán que no eches en falta las capacidades de **PS3**. »

LA ALTERNATIVA



RAYMAN ORIGINS.
Otro muy buen plataformas con funciones táctiles y bichito mono.



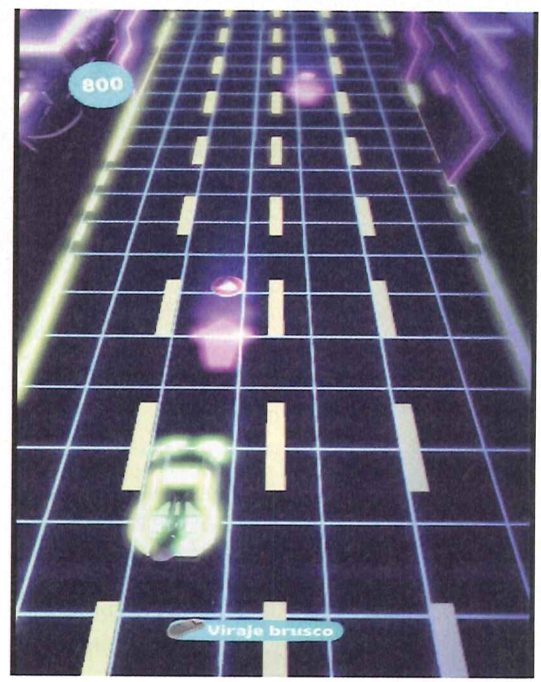

Los Vacíos: son las criaturas que el Titiritero emplea para robar la alegría del mundo...

MINIJUEGOS: ASESINOS DE BATERÍA

A medida que avances en la Historia desbloquearás minijuegos completos del mundo Recreativos, o bien otros más sencillos que surtirán los otros mundos que componen Ferialia. Pasarás largos ratos con ellos, tanto en solitario, comiéndote la cabeza con puzles nada fáciles, como con otro jugador y en una única Vita: pon la consola sobre una mesa de manera que cada uno tome uno de los joysticks; jugar al Air Hockey o al boxeo en versión mini nunca fue tan divertido. En alguno incluso, deberás poner la consola en vertical, para atrapar topos o disfrutar de una florida versión del Puzzle Bobble.





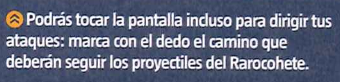




El toque Vita

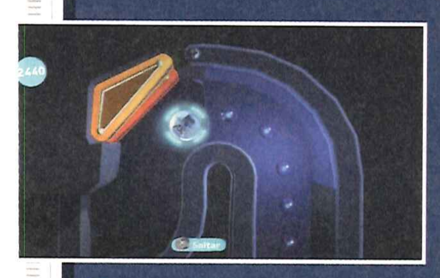


Podrás tocar la pantalla incluso para dirigir tus ataques: marca con el dedo el camino que deberán seguir los proyectiles del Rarocohete.

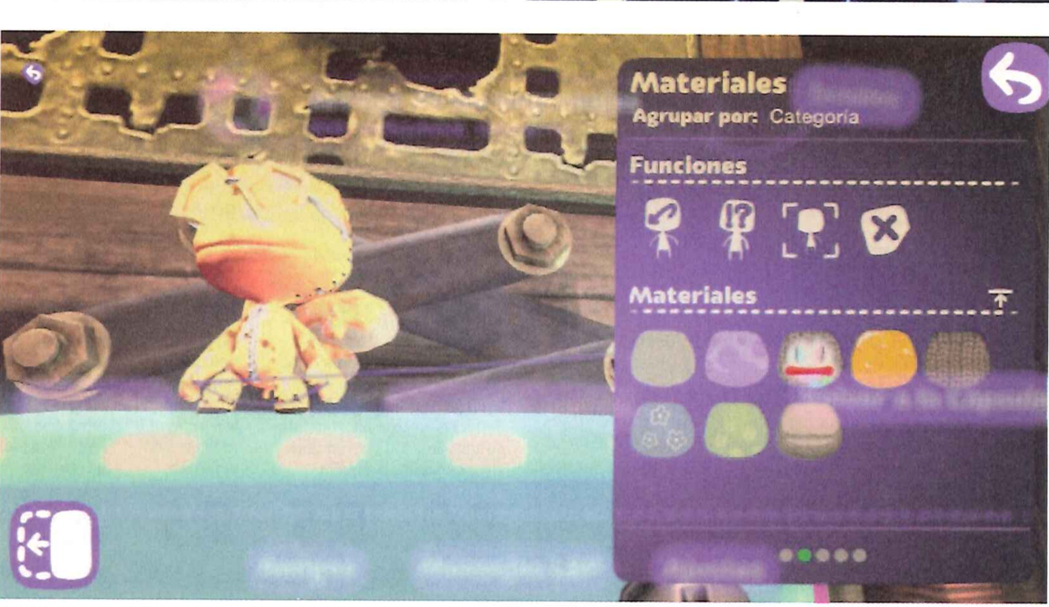




Encontrarás niveles cuya mecánica es únicamente táctil, ya sea bien tocando la pantalla o marcando el camino desde el panel trasero.



El sensor de movimiento también jugará un papel importante; inclina la consola hacia uno u otro lado para empujar a Sack-bola por el circuito.



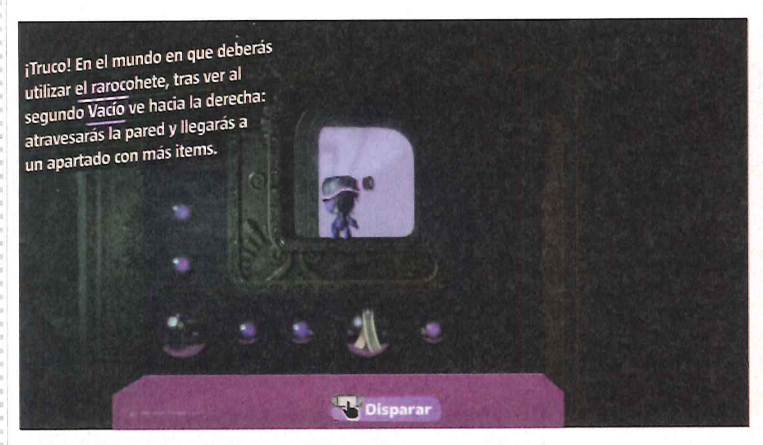


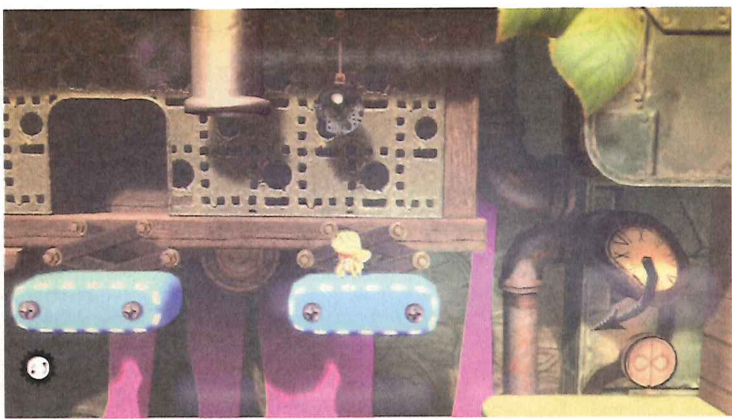




UN EDITOR DE MUNDOS... EN TU BOLSILLO

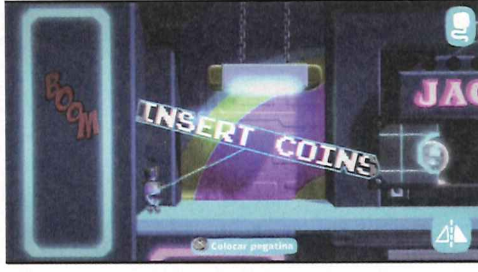
Por primera vez podrás crear niveles totalmente desligados de la estética LBP, como RPG o juegos de vectores. Y más fácilmente que nunca, gracias a que podrás seleccionar y aplicar las opciones tocando.







¿FÁCIL? Que puedas salvar partida cada treinta segundos te evitará frustrarte, pero no por ello el juego es más fácil; trata de pasarte un nivel sin perder ni una sola vida, ¡a ver si puedes!



PEGATINAS. Utiliza las cámaras de Vita para crear tus propias pegatinas o colecciona las que encuentres; algunas incluso te servirán para desbloquear zonas. Nuestras preferidas, en la imagen.



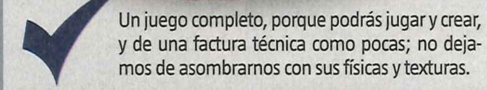
JEFES FINALES. En LBP es todo muy bonito hasta que llegas a un jefe final: tendrás vidas limitadas para acabar con él. Si las pierdes, deberás completar la pantalla desde el principio.

En particular nos ha emocionado un nivel que homenajea el mundo analógico de los años 80, en el que saltarás sobre pletinas automáticas y cintas de VHS, mientras escuchas música electrónica añeja y recolectas pegatinas con mensajes como *Player*, o *Insert Coins*...

En el mundo Recreativos encontrarás más referencias viejunas, con juegos cortos, pero completos, y totalmente independientes a la Historia, con mecánicas y temáticas bien distintas unos de otros, ya sean *puzzles* o juegos «de naves»; así como en los niveles que irás desbloqueando a lo largo de la historia: mini-desafíos, también, que podrás jugar incluso con otro jugador en la misma **Vita**, cada uno con un *joystick*. Y, por primera vez con esta entrega, por muy distintos que luzcan visualmente de la aventura de *Sackboy*, podrás crearlos tú mismo con la nueva herramienta de creación de niveles *The Memorizer*, que permite crear desde RPG hasta juegos tipo «aplicación para móvil». Y es que el modo Historia de este **LBP** te encantará pero, como en los anteriores, es solo el principio: su editor de niveles es complejo a medida que avanzas en la creación, no nos engañamos, pero gracias a la capacidad táctil se ha convertido en una herramienta muchísimo más intuitiva y rápida de manejar, que te permitirá prolongar la diversión creando niveles y jugando los que creen otros.

Por poner una pega, diremos que la Historia se hace corta, pero se salva con los niveles de la comunidad, convirtiéndose en un mal muy pequeño para un título que, pese a no cambiar, siempre acaba sorprendiendo y que, «tocando», disfrutarás más que nunca.

UTILIZA TODOS LOS TRAJES QUE COLECCIONASTE EN LBP 2



Un juego completo, porque podrás jugar y crear, y de una factura técnica como pocas; no dejamos de asombrarnos con sus físicas y texturas.



No habría importado nada que el modo Historia fuese el doble de largo ¡O el triple! Si solo buscas jugar y no crear, puede hacerse corto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
De diseño preciosista, están muy bien acabados y destaca el juego de luces de algunos niveles.	La banda sonora cambia totalmente -y está igual de bien terminada- en cada mundo.	Las mecánicas siempre sorprenden y, en el editor de niveles, el único límite será tu técnica.	La Historia se hace corta, aunque se puede rejugar para recolectar más items para usar en el editor.	Podrás jugar On-line con hasta cuatro amigos y utilizar la función Near de Vita.	Aprovechamiento de funciones táctiles, gráficos, motor de físicas, editor de niveles...
9,0	8,5	9,5	8,0	8,5	9,5



TOTAL

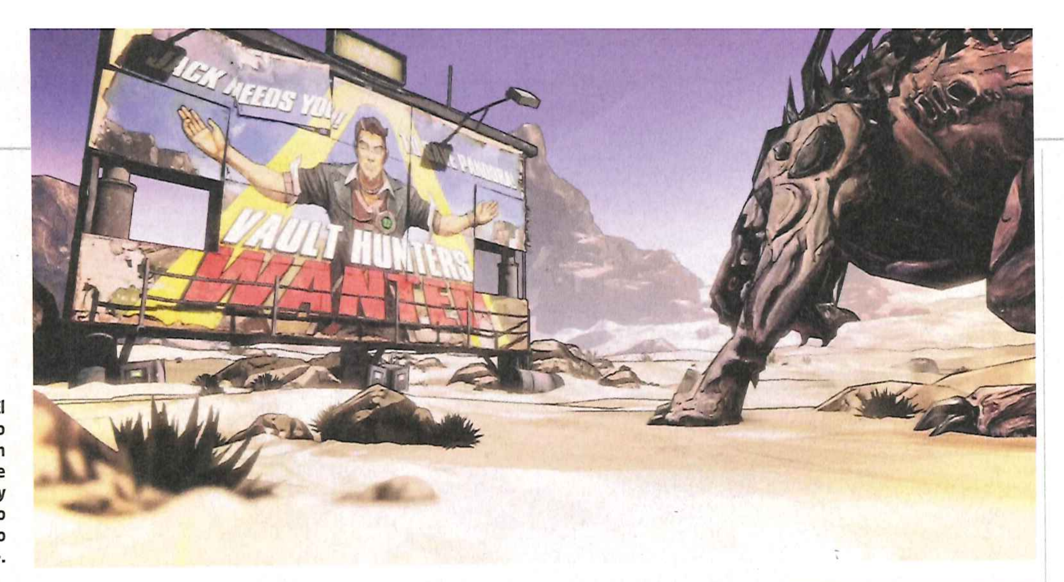
Divertido, completo y sorprendente; nada que envidiar a las versiones de PS3.

9,0



Real Academia Española (Madrid):	1 y 2 de octubre
Biblioteca Nacional de España (Madrid):	9 y 23 de octubre
Museu Nacional d´Art de Catalunya (Barcelona):	15 y 16 de octubre
Palau de les Arts Reina Sofía (Valencia):	29 y 30 de octubre
Gran Teatre del Liceu (Barcelona):	6 y 7 de noviembre
Palau de la Música Catalana (Barcelona):	12 y 26 de noviembre
Museo Nacional del Prado (Madrid):	13 y 14 de noviembre
Museo Guggenheim Bilbao:	20 y 21 de noviembre
Palacio Real de Madrid:	28 y 29 de noviembre
Espacio Fundación Telefónica (Madrid):	11 y 12 de diciembre





Tu enemigo, Jack El Guapo: tan rico como para comprarse un caballo hecho de diamantes (en serio) y tan tejón mielero como para llamarlo «Semental del Culo».





Género
Sigue disparando
Compañía
2K Games
Desarrollador
Gearbox
Distribuidor
Take 2
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.borderlands2.com
18



BORDERLANDS 2

POR QUÉ LOS FPS ERAN DIVERTIDOS

Gearbox acaba de cascarse el *shooter* del año. Y el mejor juego de su carrera. Y el mejor cooperativo que hay ahora mismo en **PS3**. Ahora, para los interesados en la crítica, empecemos por el principio: ***Borderlands 2*** es un juego de tiros, de muchos tiros, de muchos más tiros que su predecesor, en el que cuatro clases de personajes se encargarán de llenar un planeta entero de cadáveres y casquillos, en números más o menos cercanos a las decenas de miles. Sin exagerar un ápice. Sí, tiene un precioso estilo *cel-shading*, efectos gráficos de «aymadremía» y un mundo extensísimo repleto de misiones no lineales que rompen con el pasillismo del género (incluso en los interiores) y lo acercan más a la masacre a campo abierto de los abuelos del género, como *Doom*. **Gearbox** son de Tejas, así que nos podemos imaginar su mentalidad a la hora de diseñar niveles: «¿pongo un pasillo aquí?», «nah, pon cien robots con lanzallamas y ametralladoras, mejor». Sin cortarse ni media.

El primer *Borderlands* es un juego que tardó en calar. Servidora lo jugó una semana, lo guardó en un cajón y lo recuperó un año después, como muchos de mis compañeros, para descubrir que su escala y su cooperativo no eran de este mundo. El estudio, consciente de este comportamiento («nos fascina que la gente juega más *Borderlands* ahora que cuando salió», me contaban en marzo), así como de los problemas del título previo (los tiempos muertos, la poca variedad de los escenarios desérticos, la escasísima IA, con enemigos corriendo en línea recta), ha metido quinta desde el primer momento, con un ciclo día-noche; un paseo por glaciares, junglas, zonas volcánicas, bosques, riberas y demás; y una curva creciente de petarlo que, aunque empieza con un poco de titubeo, a las pocas horas nos tiene metidos en frenéticos tiroteos.

Ese frenetismo se acentúa en el cooperativo, que puede estar permanentemente abierto a amigos o desconocidos y que se basa en dos premisas. Uno: cuantos más jugadores, más bichos y más nivel tienen y mejores armas sueltan. Dos: cuantos más jugadores, más caos aparente, con luces de colores repartiendo daño elemental a diestro y siniestro en una mecánica en la que las armas de cada uno se apoyan entre sí para maximizar esos numeritos de daño tan satisfactorios a la hora de impactar. Ahí está el *slag*, por ejemplo, un chorro morado de basura radiactiva alienígena que sirve para que el resto de impactos hagan más daño. Y sí, lo olvidaba: ¿quieres PvP? Vale, pégale una galleta a un compañero durante el citado cooperativo y espera a que acepte el duelo. Sin arenas ni mandangas.

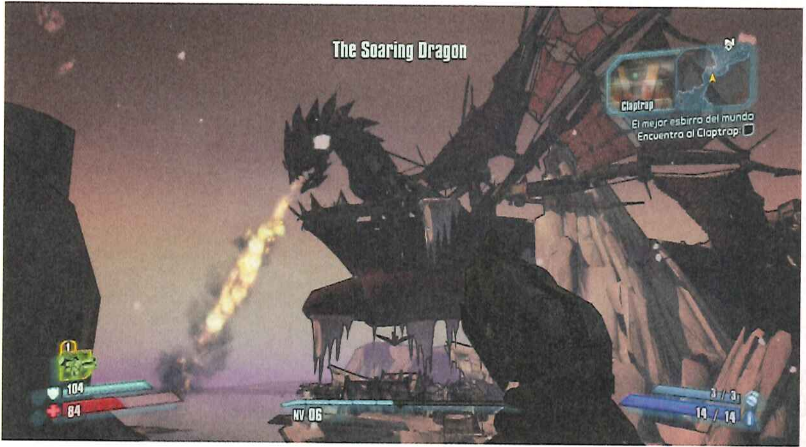
A ***Borderlands 2*** se le acusa de *Diablo* (porque se basa en recoger botín y acabar con hordas de enemigos), pero nos cuesta »

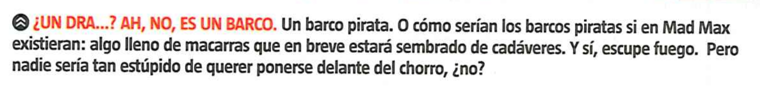
LA ALTERNATIVA



BULLETSTORM
Otro juego que tiene claro que los FPS consisten en disparar mucho y pasarlo en grande.





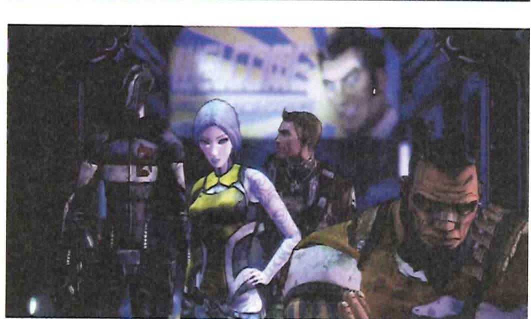

¿UN DRA...? AH, NO, ES UN BARCO. Un barco pirata. O cómo serían los barcos piratas si en Mad Max existieran: algo lleno de macarras que en breve estará sembrado de cadáveres. Y sí, escupe fuego. Pero nadie sería tan estúpido de querer ponerse delante del chorro, ¿no?

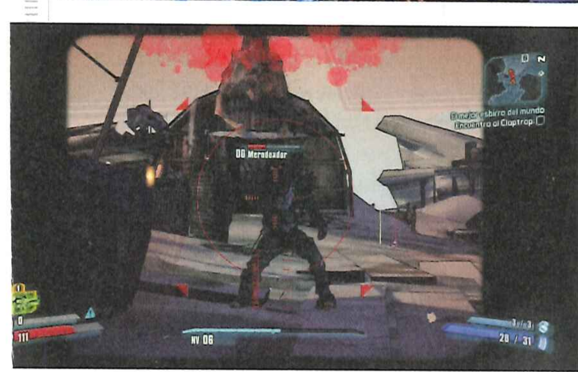














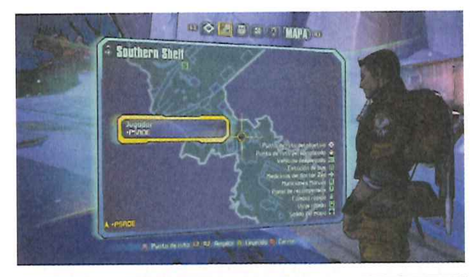


EL JUEGO ES UNA AUTÉNTICA ORGÍA DE VIOLENCIA, PERO SE LAS APAÑA PARA SER PRECIOSO

PS3
PlayStation 3



Los menús son hologramas tridimensionales, puedes moverte con ellos y, lo más molón, en el multijugador se verá claramente a tu personaje usándolos.



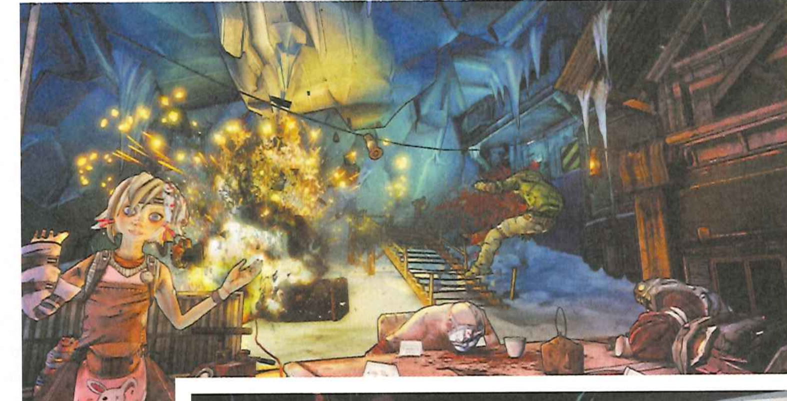


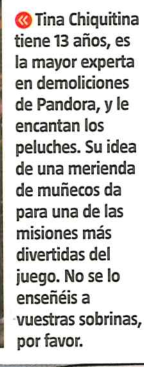











Tina Chiquitina tiene 13 años, es la mayor experta en demoliciones de Pandora, y le encantan los peluches. Su idea de una merienda de muñecos da para una de las misiones más divertidas del juego. No se lo enseñéis a vuestras sobrinas, por favor.



La presentación de los personajes termina siempre en un cartel de coña marinera. Estos son los dos primeros enemigos: Boom y Bewm (ambos se leen como «bum»). Los nombres Maestro y Golpeador ya estaban cogidos.



FESTIVAL DE PERSONAJES

Viejos conocidos de Borderlands, tanto jugables como no jugables, tendrán bastante influencia en la secuela. Moxxxi, Mordecai, Lilith y Scooter se unen a un montón de personajes nuevos, como Rosie, la hermana de Scooter («150 kilos y unos pechos que no te los crees»), o Sir Hammerlock, arriba, un investigador de la fauna de Pandora que se ha dejado los miembros por el camino.

pensar en **Blizzard** implementando un Sistema de Cabronazo, en el que cuanto más macarra eres, más *bonus* ganas (¡para todos tus personajes! ¡Gracias, **Gearbox**!). También de rol, por su sistema de búsquedas y experiencia pero, en todo caso, de ese jugador con el que hemos compartido mesa todos los roleros alguna vez, al que solo le preocupa saber cuántos puntos de vida quitan las armas.

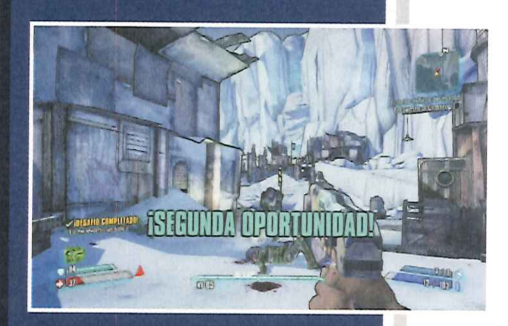
El juego combina el macarrismo en la acción con un humor bastardo, de carcajada limpia ante tanto desfase, y misiones que rozan el absurdo pero que, sobre todo en las secundarias, caen en el «vete aquí, mata esto, coge lo otro, vuelve, recompensa». En el modo solitario puede volverse tedioso en pequeños momentos, aunque el sistema de viaje rápido y los vehículos (en plural) alivian un poco los tránsitos. Aún así, a veces es mejor cumplir una misión, guardar y salir, y volver a cargar para aparecer cerca de los destinos. Bum.

Los personajes son una delicia. No le hemos hecho mucho caso a la Sirena (que ya había una en el primer título, la nueva está especializada en inmovilizar enemigos y daño elemental), pero el Gunzerker y su capacidad para disparar a dos manos nos tiene cada vez más enamorados. Y el comando Axton y su torreta de apoyo son felicidad porque podemos llegar a tener una torreta que, en cada despliegue, cause una explosión nuclear. Repito, bombas atómicas que disparan a los malos cuando se disipa la seta. Y es solo uno de sus tres árboles de habilidad -modificables en cualquier momento: cambia tu estilo, no crees otro de la misma clase-. El cuarteto lo cierra Zero, un *ninja* con katana capaz de crear señuelos, reventar cráneos a kilómetros y desenfundar más rápido que el Santo de los Asesinos.

Con millones de armas que descubrir, tan deliciosas que a veces cuesta venderlas o duele que se queden atrás (la pistola corrosiva con corazoncitos, ¡ay!) y duración potencialmente ilimitada, ***Borderlands 2*** plantea las mismas coordenadas de *Dragon's Dogma*: coge las bases de un género y dales un mundo enorme centrado en explotarlas sin fin; ignora el qué dirán, el realismo, los *QTE* y los otros cáncer de los juegos actuales y tendrás algo in-dis-pen-sa-ble.

Como los duros





La mecánica de ambos Borderlands para evitar la muerte es sencilla: MATA ALGO. Cuando quedas a cero de vida, tendrás unos preciosos segundos para disparar, maltrecho y casi a ciegas, a cualquier cosa que esté en tu rango de tiro. Si acabas con algún enemigo, tus escudos se llenarán y podrás seguir la carnicería. Ojo: tu vida no se rellena en la Segunda Oportunidad.

LOS CUATRO NUEVOS BUSCADORES DE LA CÁMARA NOS HARÍAN OLVIDAR A LOS ORIGINALES, SI NO FUERA PORQUE ESTOS AHORA CONDUCEN LA TRAMA

AXTON, MI ÍDOLO. Un hombre y su torreta. El comando no es tan directo como el Gunzerker, pero la habilidad de jugar tu propio cooperativo unipersonal es algo que todo antisocial debería considerar.



LA COBERTURA ES DE DÉBILES. Admitimos esconderse un par de segundos, lo justo para recargar escudos, y seguir corriendo a por todo semoviente. Borderlands 2 se juega como nos enseñó Doom: de frente.



DOCE PERSONAJES. O MIL. Los tres árboles de habilidad de cada clase nos ofrecen estilos de juegos distintos. La posibilidad de recombinar los puntos nos permite adaptar el estilo a las dificultades... o a los amigos.

EVALUACIÓN



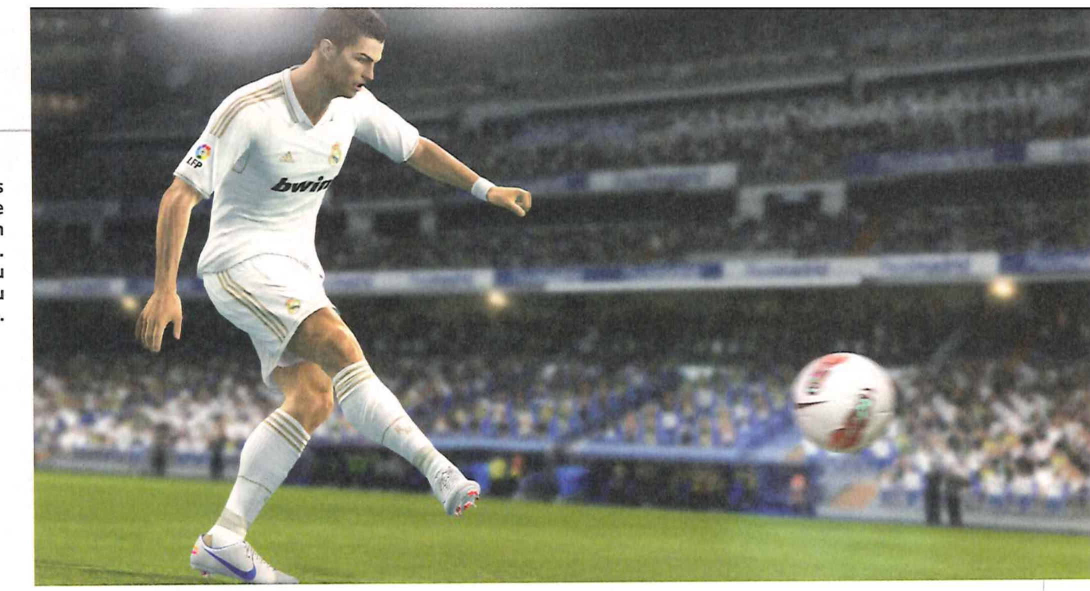
Se mira en Doom y Serious Sam sin renunciar a la profundidad táctica. Un cooperativo de fábula. Las armas, las benditas e ilimitadas armas.



A veces se hace un poco cansino cumplir ciertas misiones o tener que atravesar otra vez esa zona infestada de Cristaliscos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Ver cuarenta o más enemigos detallados, tus compañeros de multi y un festival de efectos no tiene precio.	Acertado doblaje en castellano. Gran variedad de lo que más importa: las detonaciones.	Excelsa. Si te gustan los disparos, llorarás. Si no te gustan, te enganchará el Sistema de Cabronazo.	Seré sincero: llevo meses del primero y solo me he terminado los DLC. No sé ni cuánto me queda de este.	El cooperativo. Algo que por fin puede mirar desde arriba al Modo Horda de los Gears Of War.	Unreal Engine 3, tú y tus texturas por etapas al cargar un nivel. Todo lo demás, perfecto.	Gearbox nos recuerda en qué consistían los shooter: disparar más y mejor contra más bichos.
9,6	9,0	9,6	9,7	9,6	9,5	9,6





Con el Player ID, los movimientos de muchos jugadores son calcados a la realidad. Aquí, Ronaldo, su patachula y su zambombazo.





Género
Deportivo
Compañía
Konami
Desarrollador
Konami
Distribuidor
Konami
Jugadores
x22
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
49,95 €
konami-pes2013.com

3

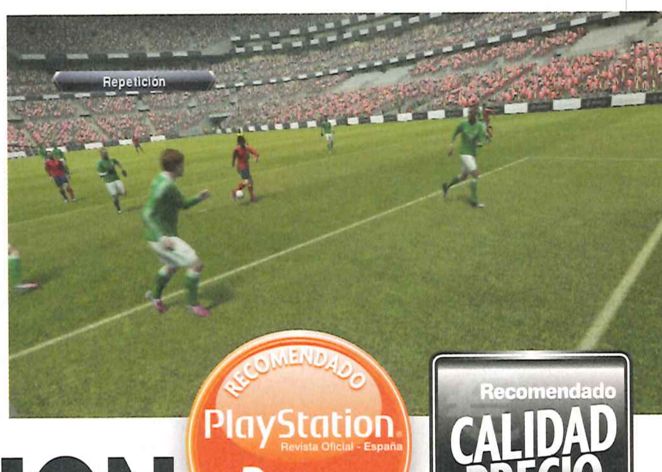


LA ALTERNATIVA



FIFA 13
El juego de EA Sports es la única alternativa real al simulador de Konami. Tú decides sobre el eterno debate...





Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation Revista Oficial - España

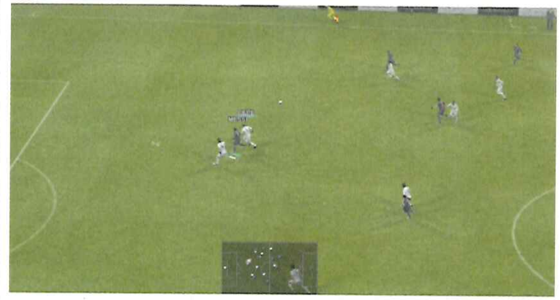
PRO EVOLUTION SOCCER 2013

EL JUEGO DE SIEMPRE, MANEJADO COMO NUNCA

Dos semanas y ya han comenzado los reproches de que «la liga está perdida» porque el Madrid ha hecho un mal partido. Si eres culé, quizá esto te dé igual, pero para el resto de mortales, menos mal que el *PES* está a la vuelta de la esquina para solucionar la papeleta, aunque sea de forma virtual y con las mejoras justas. Parece que en **Konami** han aprendido de sus errores y que esta vez han intentado dar pasos más comprometedores en lugar de hacer simples actualizaciones de plantilla y de retocar aquí y allá: en ***PES 2013*** los cambios, aunque escasos, se notan nada más empezar el primer partido. Lo primero que se aprecia son los retoques de control, empezando por las mejoras englobadas en lo que se ha denominado *Full Control* y que propician que juguemos más a mantener la pelota y en distancias más cortas aún si cabe. Por muy feo que esté chupar balón, ahora es mucho más gratificante. Se ha mejorado bastante, por ejemplo, todo el sistema para recibir la pelota y actuar al primer toque, algo que agiliza todos los inicios de jugada. Sin embargo, el ritmo del juego es más pausado, algo que en comparación con el *PES 2012* no es difícil -vaya locura era eso- porque en el resto de controles y de situaciones, mantener la pelota y maniobrar con algo de calma es lo mejor. El «tiki-taka» funciona muy bien, pero si hay ocasión de lucirse, mejor aprovecharlo. Es lo que hará más divertido este juego. Con los nuevos pases, fintas y trucos a la hora de recibir el balón y regatear adversario, el juego se vuelve mucho más individualista. Sin duda, el fundamento en torno al que gira todo este juego es ese: hacerlo todo más personal y bonito. Quizá por esto, la introducción del Player ID y de la representación aún más fiel de los jugadores más famosos sienta tan bien al conjunto: poder hacer el recorte característico de Iniesta con nuestras propias manos es algo sensacional. Eso sí, dominar el sistema requiere habilidad, algo que los más adictos al juego agradecerán para poder distanciarse del jugador novato. Es necesario medir los tiempos y hacer toques precisos y rápidos, ya sea con el stick derecho o con una rápida sucesión de R1 y L1. Lo mismo ocurre con el disparo, que ahora tiene muchos más matices y es mucho más manual, pero hereda problemas de versiones previas y por momentos parece un cañonazo en el vacío más que un golpe medido. El resultado de todo el grupo de cambios

EL JUEGO GIRA EN TORNO A UN FUNDAMENTO: HACERLO TODO MÁS PERSONAL Y BONITO, MÁS INDIVIDUALISTA









No os preocupéis si os empeñáis en recrear el Mundial o la Eurocopa, es un síntoma habitual. Nuestra selección está dopadísima, por suerte, así que no es muy difícil hacerlo.

FIEL RETRATO DE LA REALIDAD

No es que los jugadores se parezcan físicamente a sus yo reales, esto es algo que damos por hecho. Es que ahora las figuras más destacadas se moverán, regatearán y dispararán igual. No os preocupéis, esto no creará desigualdades reales en el juego, es solo una recreación para meterse más en el partido.

SE HA MEJORADO EL SISTEMA PARA RECIBIR LA PELOTA Y ACTUAR AL PRIMER TOQUE.



Aquí Ozil haciendo un posado muy casual. El pobre lo intenta, pero no hay manera de que salga favorecido. A veces, ser fiel a la realidad no es sinónimo de bonito.







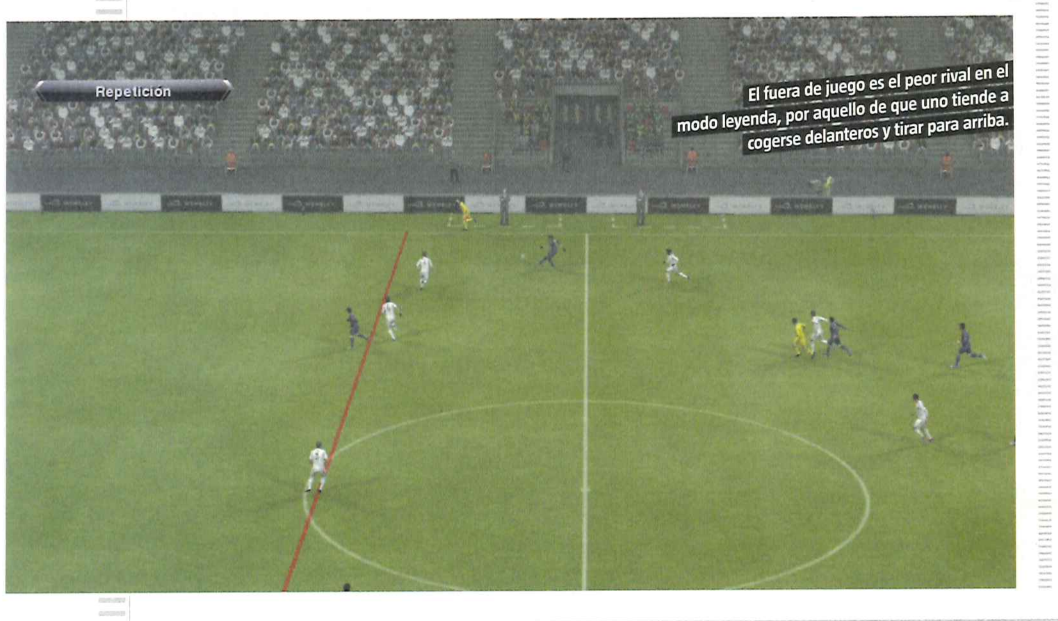
EL EQUILIBRIO ENTRE LA CONTINUIDAD Y LAS MEJORAS EN EL NUEVO CONTROL Y LA SENSACIONES QUE TRANSMITE ES PRÁCTICAMENTE PERFECTO



Los repliegues defensivos de la IA son a veces dignos del Inter de Mou.





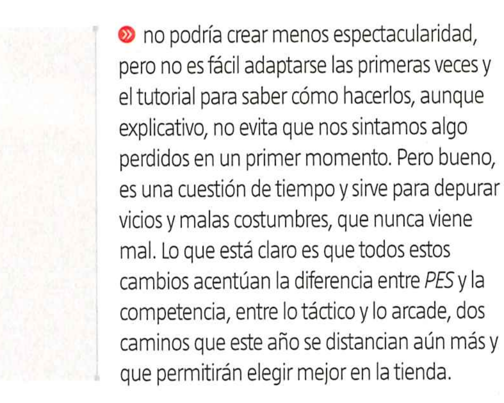


El fuera de juego es el peor rival en el modo leyenda, por aquello de que uno tiende a cogerse delanteros y tirar para arriba.



REGATES VIEJOS, CONTROLES NUEVOS

El sistema de control de los regates y trucos ha cambiado, o más bien ha vuelto a ser lo que era. Ahora, todo depende de una combinación de timing en la ejecución y de un par de botones o del stick derecho. No cuesta mucho hacerse a ello y están bien explicaditos en el nuevo tutorial del juego.



» no podría crear menos espectacularidad, pero no es fácil adaptarse las primeras veces y el tutorial para saber cómo hacerlos, aunque explicativo, no evita que nos sintamos algo perdidos en un primer momento. Pero bueno, es una cuestión de tiempo y sirve para depurar vicios y malas costumbres, que nunca viene mal. Lo que está claro es que todos estos cambios acentúan la diferencia entre *PES* y la competencia, entre lo táctico y lo arcade, dos caminos que este año se distancian aún más y que permitirán elegir mejor en la tienda.

LOS CAMBIOS INTRODUCIDOS ACENTÚAN LA DIFERENCIA ENTRE PES Y FIFA, ENTRE LO TÁCTICO Y LO ARCADE

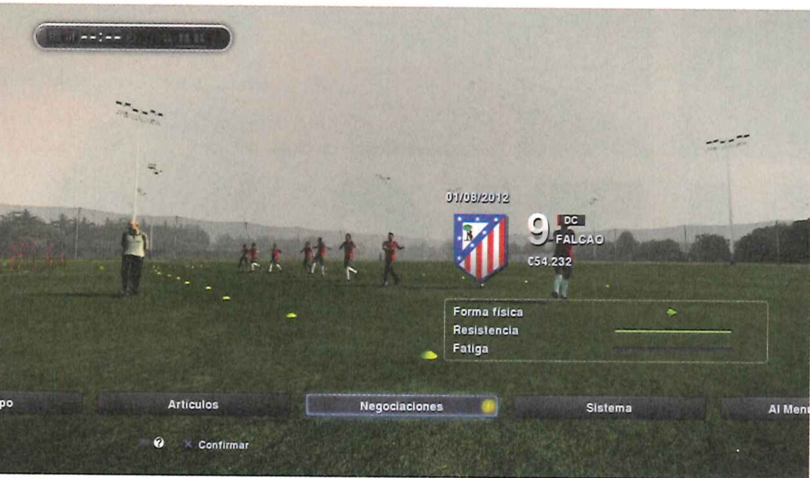
LAS SENSACIONES DE SIEMPRE

El resto del juego se mantiene como ya conocemos: las ligas Master, la Champions, el modo Leyenda, el desarrollo de personajes, etc. Esto no ha cambiado, y tampoco parece necesario. Quizá se hagan reformas más importantes en el siguiente *PES*, que ya promete usar un nuevo motor y ser una revisión más profunda de todo; pero por ahora, *PES* sigue teniendo los mismos modos, y los mismos problemas con las licencias -solo hay un equipo británico-. Al menos, la IA parece pensar un poco más y la dificultad mantiene el estándar habitual, para bien. Si ahora todo es más manual y se centra en mantener la pelota cerca, la IA ahora sabe aprovechar mejor el espacio a su alrededor y cortarnos el paso con más perspicacia. Ya no hay líneas impermeables de jugadores, sino que el movimiento se ve afectado por muchos más elementos, como el tiempo restante de partido. Por momentos, parece que las mejoras de control y de movimiento también se aplican a los jugadores manejados por la máquina. Poder decir esto es ya mucho. Sé que mi destino es jugar a ***PES 2013*** como un poseso, por mucho que no tenga todas las licencias. Quizá no lo haga en sesiones de varias horas, más bien en partidas para matar el rato, pero el equilibrio entre la continuidad y las mejoras localizadas principalmente en el control y las sensaciones que este transmite es casi perfecto. Perfecto como sentirse en casa mientras apreciamos la nueva decoración.

Iniesta es una bala de cañón, un animal imposible de parar en el juego. Y encima, humilde.



Esta patada de kung-fu me costó una final de la Champions, así que menos tontería.

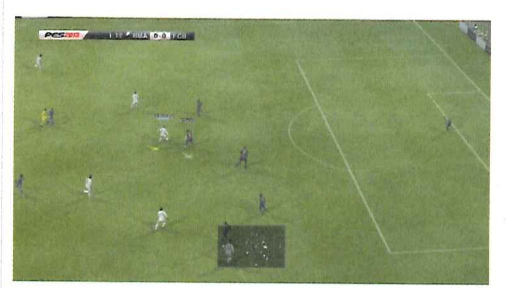


El modo Leyenda ahora también incluye la dirección de clubs, pero sin duda es mucho más divertido crearse un personaje y llevarlo a lo más alto de la Champion League. No vale poner nombres ofensivos a los personajes.

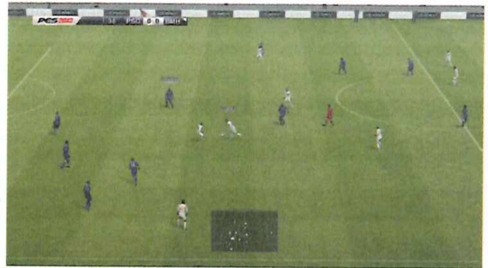
Los campos están recreados de miedo. Aunque no estén todos, siempre da gusto escuchar: «Atleti, Atleti»







AL PRIMER TOQUE. El «tiki-taka» de toda la vida es ahora mucho más dinámico y podemos controlar con una precisión pasmosa incluso el pase del jugador controlado por la máquina.



ÉCHAME UNA MANO, PRIMO. Ahora, al manejar a nuestro jugador, contamos con nuevas formas de interactuar con nuestro equipo, desde autopases más largos a presión a rivales para que no nos molesten.



TIRO AL HUECO. Disparar a puerta es mucho más manual ahora, y aunque al principio parece caótico, dominar el tiro sin giro que cae como un bombazo es todo un paso dentro del juego.

EVALUACIÓN

El juego de fútbol que más se fija en el realismo del fútbol, que no cambiará mucho cada año, pero sigue siendo fiel a sí mismo.



No te gustará si eres más fan del FIFA, si esperabas una renovación completa o si te da rabia pagar por sagas anuales.

GRÁFICOS
No es que sean una maravilla ni el salto desde PES 2012 sea muy grande, pero todo luce notable.

8,9

SONIDO
Quien no se sepa de memoria los comentarios de Maldini tras 5 horas de juego es bobo.

9,0

JUGABILIDAD
Un sistema de control nuevo y perfecto que consigue perfeccionar la experiencia del fútbol.

9,3

DURACIÓN
¿Un juego infinito cuánto dura? Puedes jugar a PES 2013 hasta que salga el 2014 sin ningún problema.

9,5

ON-LINE
El multijugador de toda la vida con otro amigo sigue siendo mucho mejor que cualquier modo On-line.

8,7

RENDIMIENTO
El juego es estable y no sufre ni bajadas de frames ni fallos notables. En el On-line petardea un poquito.

8,8







Para tener cierto éxito en los combates, sobre todo On-line, tendrás que controlar a la perfección las diferentes posibilidades que nos brinda el hecho de luchar por parejas. Los Tag Assault bien hechos son mortales.





Género
Beat'em-up
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-múltiple
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (7.382 MB)
P.V.P. Recomendado
65,95 €
75,95 €
(We Are Tekken)
www.tekken.com
16





Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

EL TORNEO DEFINITIVO DEL PUÑO DE HIERRO

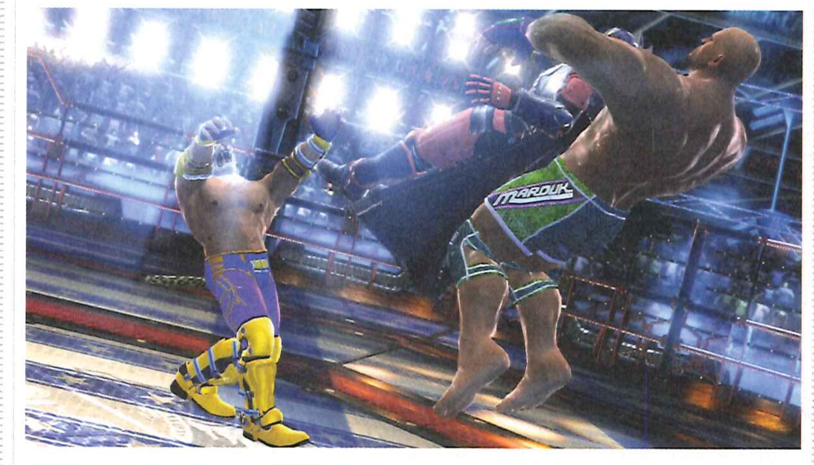
Después de saciar ligeramente nuestra sed de *Tekken* con la versión en HD del *TTT* original, incluido en *Tekken Hybrid*, la versión doméstica de la entrega más completa del *beat'em-up* de **Namco Bandai** llega al fin a **PlayStation 3**. *Tekken Tag Tournament 2 Unlimited*, evolución del *TTT2* original, ambos aparecidos en los recreativos nipones, sirve de referencia a la versión para consola que, como suele ser costumbre en la saga, incluye no pocas novedades que orientan la experiencia de juego al mercado doméstico. ***Tekken Tag Tournament 2*** llega trece años después de la primera entrega, con una base jugable muy similar a la presentada en *Tekken 6*, con diversos añadidos derivados de los combates «dos contra dos», principal aliciente del juego... aunque no el único, ni mucho menos. Aunque suene a tópico, la saga alcanza el culmen con esta entrega, con la inclusión de unos cincuenta personajes (seis más que en la recreativa... aunque por *DLC* gratuito), luchas 1 vs 1, 2 vs 2 y 1 vs 2, cuatro jugadores simultáneos (al estilo *Scramble* de *SFxTK*), secuencias finales para cada personaje, juego On-line fluido, grandísimas posibilidades de personalización, nuevos modos de juego como el Laboratorio... Pero vayamos por partes. Antes de ponernos a «diseccionar» la jugabilidad de ***Tekken Tag Tournament 2***, punto más importante en un título de sus características, hablaremos de las novedades más importantes en lo que a modos de juego respecta. Junto a los clásicos modos que la saga siempre ha presentado en sus versiones domésticas (*Survival*, *Time Attack*, *Practice*, etc.) destaca el modo Laboratorio, en el que tomaremos el control de Combot, un robot de combate, a lo largo de cinco niveles en los que se nos enseñarán los elementos básicos de la jugabilidad de ***TTT2***. Pero lo más importante no es eso, es la posibilidad de ganar puntos en cada uno de los niveles e intercambiarlos después por diferentes ataques de cualquiera de los luchadores del juego, confeccionando así al personaje más adecuado a nuestras preferencias en el combate, que podremos utilizar después en cualquiera de los modos de juego, incluyendo el On-line.

Y es que aunque la experiencia On-line con los títulos de la saga no ha resultado demasiado satisfactoria, **Namco Bandai** se ha quitado la espinita con ***TTT2***, presentando un sistema de juego en el que apenas hay *lag* y cuyo mayor defecto es la lentitud en la búsqueda de combates (esperamos que se solucione con el tiempo) y... aunque nos da un poco de vergüenza admitirlo, las palizas que nos llevamos jugando en la red. En absoluto estamos admitiendo que seamos malos, solo queremos poner de manifiesto que el sistema jugable de ***Tekken Tag Tournament 2***, aunque posiblemente sea el más equilibrado de

LA ALTERNATIVA



STREET FIGHTER X TEKKEN. También una fiesta 2 vs 2, pero con un aire más afín a la saga de Capcom.







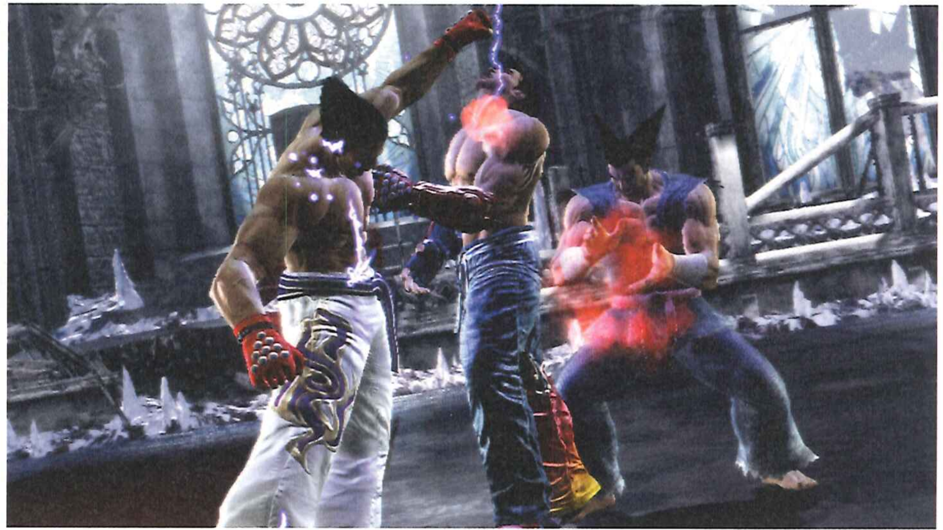


NUEVOS PERSONAJES. Kunimitsu y Michelle Chang son dos de los personajes creados exclusivamente para la versión doméstica del juego. A ellos se le unen otros como el Dr. Boskonovitch, Angel, Combot, Forest Law, Miharu Hirano y Alex, el saurio alter ego de Roger, el canguro.

POSIBILIDADES TAG

Aunque el sistema de juego por parejas es prácticamente idéntico al del primer Tekken Tag, se han añadido diversas novedades, más allá del simple combo entre los dos personajes. Si pulsas simultáneamente puño derecho y tag, realizarás un agarre al oponente y la energía que restes no podrá recuperarse (cuando un luchador está fuera del «ring» su energía aumenta lentamente). La acción más espectacular es el Tag Assault, que permite sacar al segundo personaje tras un Bound y castigar al oponente entre los dos luchadores del equipo. Con cuatro jugadores es todo un espectáculo.











SERÁ ESENCIAL CONOCER LAS TÉCNICAS DE CADA UNO DE LOS LUCHADORES PARA ATACAR Y DEFENDER CON CRITERIO.





El juego te permitirá personalizar la banda sonora que suena en cada uno de los escenarios con melodías de cualquiera de los títulos de la saga Tekken.

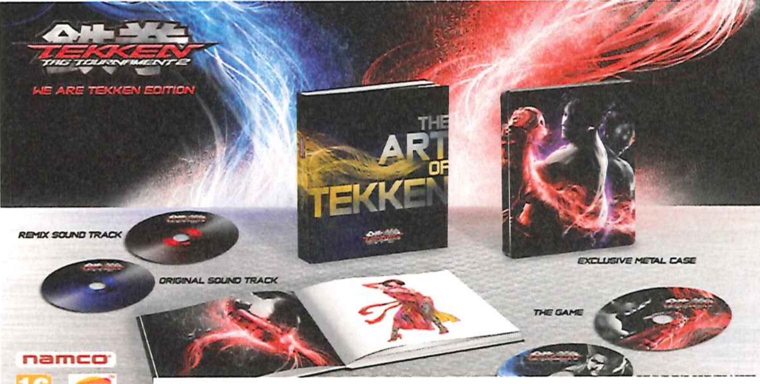






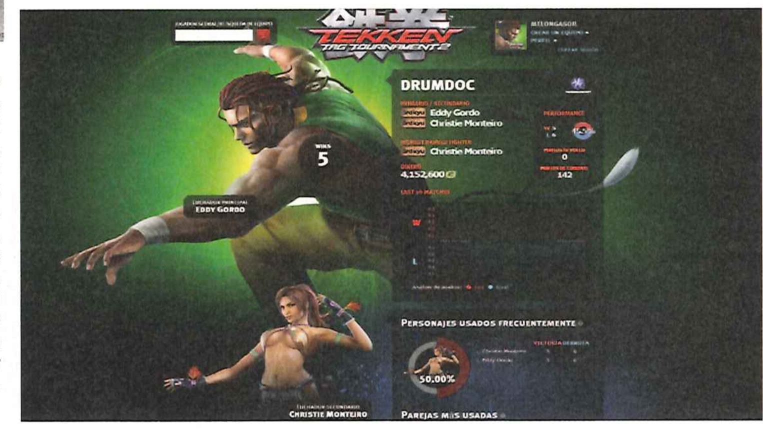






La edición limitada «We Are Tekken» incluye una caja de metal, un libro de ilustraciones, la banda sonora del juego y un disco con remezclas y una especie de documental llamado «Tekken Saves Tokyo». Nosotros tenemos claro que «Somos Tekken», ¿y tú?





Las siglas WTF adquieren un nuevo significado: World Tekken Federation. En dicha web podrás crear un perfil y casarlo con tu usuario de PSN, consultar tus estadísticas, rankings y crear o unirte a un equipo de jugadores de TTT2 para compartir logros.

MODO LABORATORIO

La novedad más significativa de esta versión doméstica de TTT2 une un corto pero divertido modo Historia y un potentísimo editor de personajes. En la piel de Combot tendrás que superar cinco niveles en los que aprenderás lo más básico del sistema de juego a cambio de puntos; después, podrás invertir los puntos en equipar a Combot con los mejores movimientos de cualquier personaje.



la saga, premia de una forma exagerada el uso continuado de *juggles* «repetidos» y ataques «infalibles». Es fácil encontrar a jugadores On-line que recurren a la repetición de dos o tres ataques rápidos y «seguros», hasta que encuentran un hueco para lanzar un *launcher* y encajarnos el combo aéreo de rigor capaz de acabar con el 50% de nuestra energía, en los mejores casos. Hecho esto, vuelta a empezar. *Tekken* es así o, mejor dicho, ha ido evolucionando en algo así y siempre hay formas de evitar encajar ese *launcher*... solo hay que entrenar.

Y hablando de *launchers*, el sistema jugable de ***Tekken Tag Tournament 2*** aporta otros muchos elementos con nombre propio que hacen del juego algo más que una simple evolución de *Tekken 6*. El sistema de juego 2 vs 2 permite la combinación de ataques entre los dos diferentes personajes que forman nuestro equipo (pulsando el botón *tag* tras un *launcher*, por ejemplo), agarres *tag* realizados entre los dos luchadores (cuya energía restada no se podrá recuperar) y *Tag Assaults* (en el juego son denominados «asaltos»), que permiten castigar a un único oponente entre los dos luchadores del equipo y solo se pueden realizar en combinación con un ataque *Bound* (o «rebote»), que ya estaban presentes en *Tekken 6*. Si a las posibilidades *tag* le sumamos la presencia de escenarios interactivos (con suelos, barreras y muros que se rompen ampliando los combos), y el equilibrio entre personajes y ataques del que fue dotado *TTT2 Unlimited*, la velocidad y el dinamismo de los combates alcanzan cotas a las que ningún otro *Tekken* llegó jamás.

Y como el juego incluye todas las opciones imaginables, hasta se nos permitirá personalizar la banda sonora de cada uno de los niveles con canciones de cualquiera de los anteriores *Tekken*, modificar el aspecto externo de cada luchador con todo tipo de trajes y accesorios y hasta entrar en un equipo de juego On-line a través de la *World Tekken Federation*.

Si «eres de Tekken», no encontrarás mejor y más completa saga que ***Tekken Tag Tournament 2***; si te irritas con facilidad te encantará el título de **Namco Bandai** y todas sus posibilidades, sobre todo jugables... pero no juegues On-line.



Si fuiste avispado y reservaste Tekken Tag Tournament 2 con antelación, podrás personalizar a todos los personajes del juego con nada menos que 150 trajes de baño diferentes.



EL SISTEMA DE PERSONALIZACIÓN Y SU GRAN NÚMERO DE LUCHADORES LE DAN UNA VIDA CASI INFINITA



ESCENARIOS. Balcones, muros y suelos «frágiles» dan a algunos escenarios un aspecto original y, al mismo tiempo, permiten ampliar los combos realizados al romperse y dejar al oponente vulnerable.



SECUENCIAS FINALES. Emulando a las anteriores entregas de la saga en su versión doméstica, TTT2 incluye un vídeo como epílogo al completar el juego para cada uno de sus 59 personajes jugables.



EL JOVEN HEIHACHI. No sabemos si la muerte de Daisuke Gouri, doblador de Heihachi hasta Tekken 6, ha tenido algo que ver, pero el aspecto del «patriarca» Mishima ha sido totalmente rejuvenecido.

EVALUACIÓN



Todos los personajes de la saga, una banda sonora de lujo, un modo On-line sin apenas lag, el modo Laboratorio, la personalización...



Vale, Tekken es así, pero perder el 50% de energía On-line en un combo aéreo nos cabrea mucho. La resolución del juego es algo baja.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Su aspecto ha mejorado muy poco con respecto a Tekken 6 y la coin-op de TTT2. Demasiados jaggies.	Voces en el idioma nativo de cada personaje y una insuperable banda sonora electrónica.	Todos los personajes de la saga, un renovado sistema Tag y modos de juego para dar y tomar.	Finales para todos los luchadores, el modo Laboratorio, personalización, modos de juego On-line...	Aunque le cuesta encontrar partidas, el desarrollo de los combates carece de lag.	Se porta bien On-line, pero instala demasiados datos y su engine podría ser mejor.	La entrega definitiva de Tekken. Tiene todo lo que convirtió a la saga en un referente.
8,7	9,5	9,3	9,1	9,0	8,6	9,2





» Si Tekken Tag Tournament 2 presume de modo Tag, Dead Or Alive 5 lo incluye «de serie» y sin darle apenas importancia. Si lo tuyo es jugar con amigos, es una de las opciones más divertidas del juego de Tecmo Koei.





Género
Beat'em-up
Compañía
Tecmo Koei
Desarrollador
Team Ninja
Distribuidor
Koch Media
Jugadores



On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
teamninja-studio.com/doa5/

16



DEAD OR ALIVE 5

PIEDRA PAPEL TIJERA CONTRAATAQUE

Desde la salida de Tomonobu Itagaki del **Team Ninja**, todos los aficionados a sus juegos pensamos que nunca volveríamos a ver títulos del calibre de *Ninja Gaiden* y su segunda entrega o de las cuatro entregas de *Dead Or Alive*, independientemente de la plataforma en las que fueron lanzadas. Con *Ninja Gaiden*, no sabemos si por la falta de Itagaki en el equipo o por exigencias del mercado, descubrimos un título más directo, con un guion más trabajado, más realista y, algo que no nos gustó a los fans de la saga, más sencillo. Parece increíble, pero la nueva entrega de *Dead Or Alive* coincide en muchos puntos con lo afirmado de *Ninja Gaiden*, aunque parece que **Team Ninja** estaba a tiempo de modificar la dificultad antes de su lanzamiento...

Dead Or Alive 5 supone la mayor revolución en la saga desde su llegada a la actual generación de consolas; no entraremos a polemizar sobre la salida de Itagaki del equipo de desarrollo, pero mientras que *Ninja Gaiden 3* perdió algo de su esencia «pro» (sin dejar de ser un buen juego, que conste), de ***DOA5*** solo podemos decir cosas buenas.

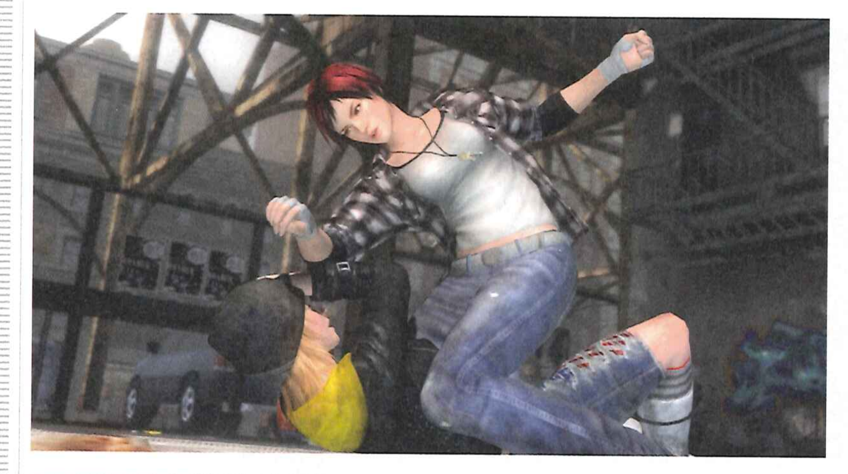
Para empezar, **Team Ninja** ya mostró cual sería una de las novedades más significativas de esta nueva entrega: las facciones poco realistas que los personajes han tenido en todas las anteriores entregas darían paso a un aspecto facial más real, con más rasgos y más expresividad en sus gestos. El nivel de detalle es tan alto que, si nos fijamos mucho o esperamos a la «pausa» entre *rounds*, hasta podremos ver gotas de sudor recorrer la cara de los luchadores y caer al suelo desde la barbilla. Unido a ese cambio que, en nuestra opinión, ha hecho ganar al juego muchos puntos, también ha llegado una sustancial mejora en general de su apartado gráfico, con entornos repletos de elementos y detalles y, sobre todo, unos modelos 3D más realistas, tanto en su aspecto como en su comportamiento. Los personajes son más sólidos, parecen tener un peso más acorde con el aspecto de cada uno de ellos, algo que repercute en el apartado visual y también en el jugable, donde se han mantenido las bases «de toda la vida» pero se han añadido diversas novedades que hacen la experiencia de juego mucho más completa. Nacido con el primer *Dead Or Alive* en el *hardware Model 2* de **Sega**, el sistema de juego sigue asemejándose al clásico «piedra, papel, tijera»; existen tres ataque principales en el juego: *Throw* (agarre), *Strike* (ataque) y *Hold* (contra). El agarre vence a la contra, el ataque vence al agarre y la contra vence al ataque. Si a esta premisa le unimos variaciones voluntarias de *timing*, *combos* con varias ramificaciones y cambios de ritmo y agarres múltiples, podemos hacernos una idea de lo que puede aportar ***Dead Or Alive 5*** al »



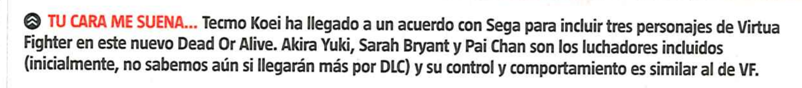


SFXTK.
Matando dos pájaros de un tiro, las otras dos sagas de lucha más famosas son la mejor alternativa a Dead Or Alive 5.





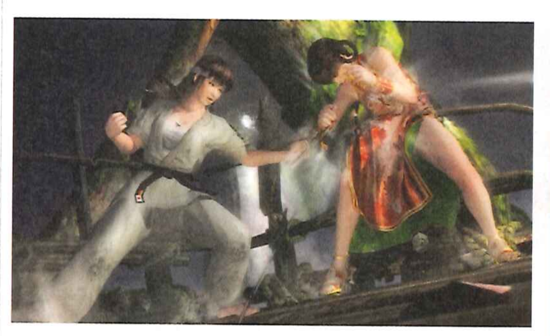



TU CARA ME SUENA... Tecmo Koei ha llegado a un acuerdo con Sega para incluir tres personajes de Virtua Fighter en este nuevo Dead Or Alive. Akira Yuki, Sarah Bryant y Pai Chan son los luchadores incluidos (inicialmente, no sabemos aún si llegarán más por DLC) y su control y comportamiento es similar al de VF.

















EL NUEVO MODELADO DEL QUE SE HA DOTADO A LAS CARAS LE DA AL JUEGO DE UN MAYOR REALISMO.



Dependiendo de los logros conseguidos en todos los modos de juego, iremos recibiendo «insignias» que podremos poner en nuestro estado para intimidar a los oponentes On-line.







MODO FOTO. Durante el modo espectador, viendo un combate entre personajes controlados por la CPU o una repetición guardada, podrás pausar la acción y tomar fotos desde la perspectiva que tu quieras.

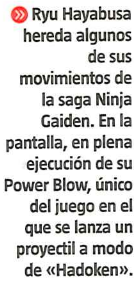




MODO TAG. A excepción del modo Historia, los demás modos pueden jugarse en modo Tag, en el que podremos realizar combos entre los dos personajes y hasta llaves conjuntas que restan más energía al contrincante.



EDICIÓN ESPECIAL. Si para ti uno de los mayores reclamos de Dead Or Alive son sus personajes femeninos, no dudes en hacerte con la edición especial del juego, que incluye una selección de bikinis como el de arriba.



El control y el comportamiento de los personajes de Virtua Fighter es muy similar al del título de Sega y encaja a la perfección en Dead Or Alive 5. Por tanto, controlar a la perfección a Akira es una proeza reservada solo para los más expertos del stick.



Ryu Hayabusa hereda algunos de sus movimientos de la saga Ninja Gaiden. En la pantalla, en plena ejecución de su Power Blow, único del juego en el que se lanza un proyectil a modo de «Hadoken».

género de la lucha en **PlayStation 3**, sistema en el que aún no se había estrenado la saga de **Team Ninja**. Las diferencias entre los personajes disponibles son inmensas (velocidad, tamaño, tipos de ataques, etc.), pero todos comparten dos nuevos elementos inéditos en la saga: el *Critical Burst*, un ataque que dejará indefenso al oponente (solo realizable tras un *critical hit* y un *critical stun*), y el *Power Blow*, capaz de restar mucha energía al oponente lanzándolo contra un elemento determinado del escenario tras la correspondiente «carga» del ataque. Y es que los escenarios también tienen mucha importancia en ***DOA5*** (posiblemente más importancia que en ningún otro *beat'em-up*); no solo se verán afectados por las caídas de los personajes, también permitirán realizar lanzamientos al vacío que cada uno de los personajes, por un lado el que ataca y por otro el que defiende, tendrá que intentar solventar de diferente manera.

En lo que a modos de juego respecta, junto a la posibilidad de participar en combates por parejas si lo deseamos, la novedad más importante es su modo Historia, que no solo serpenteará por acontecimientos que van sucediendo a cada uno de los personajes del juego (obligándonos a manejarlos a todos para llegar al final), sino que constituye un tutorial súper vitaminado en el que cada uno de los 71 combates de que consta nos enseñará una característica diferente del juego, desde dar puños o patadas hasta a realizar correctamente los *Critical Burst* o las «contrallaves» (cuya definición nos queda larga para estas cuatro páginas). *Dead Or Alive 4* fue todo un pionero en el juego On-line en el género cuando se lanzó en Xbox 360, y esta nueva entrega también incluye diversas opciones de juego a través de la red, como la posibilidad de «abrir» nuestra partida en el modo *Arcade* al modo On-line para que nos reten, la creación de un vestíbulo para hasta 16 jugadores y la confección de una lista con nuestros contendientes preferidos para luchar directamente con ellos si están On-line. Sin llegar a revolucionar el género totalmente, ***Dead Or Alive 5*** supone la primera incursión de la saga en **PS3** y, además, con el título más completo; todo un soplo de aire fresco en un género que hasta ahora solo se repartían *Street Fighter* y *Tekken* en la consola de **Sony**.



Modo historia, el mejor tutorial







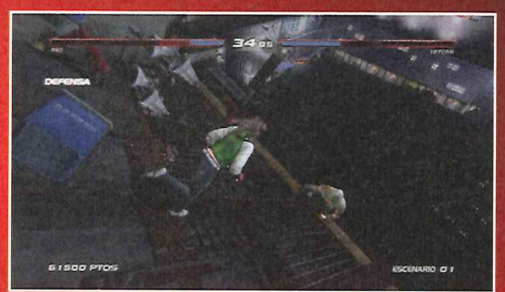


De uso casi obligado, el modo Historia está compuesto por 71 niveles diferentes y cada uno de ellos nos enseñará a realizar un movimiento específico del juego. Además tendremos la oportunidad (y la obligación, por qué no decirlo) de manejar a todos los luchadores del juego para poder completar cada una de las diferentes misiones.

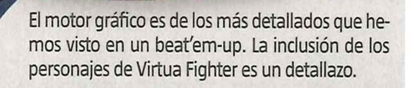
NOVEDADES JUGABLES



POWER BLOW. Cuando tu energía esté por debajo del 50% podrás cargar un Power Blow y lanzarlo al oponente; si le alcanzas, podrás empujarle a una zona explosiva o dañina del escenario.



ESCENARIOS. Algunos escenarios cuentan con dos niveles diferentes en los que puede transcurrir la acción. Puedes lanzar al oponente o ser lanzado al nivel inferior; líbrate o ataca pulsando el botón adecuado.





El motor gráfico es de los más detallados que hemos visto en un beat'em-up. La inclusión de los personajes de Virtua Fighter es un detallazo.

✗ El tercer nivel de dificultad es «normal» y hay ocho niveles... La dificultad en nivel máximo es absurdamente alta, es casi imposible.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
De los mejores que hemos visto en un beat'em-up. Las «nuevas caras» de los personajes le dan realismo.	Aunque las voces están en inglés, cada personaje cuenta con su acento personal.	Original, equilibrado y en ocasiones muy difícil. Te llevará meses perfeccionar tu técnica.	71 misiones en el modo Historia, modo Tag, On-line, arcade, modo Foto... Para varios meses.	El timing y el sistema «piedra, papel, tijera» le dan una gran profundidad al juego On-line.	No carga apenas, no instala nada, su motor gráfico es suave y detallado... ¡una delicia, oiga!	El primer juego de la saga en llegar a PS3 es también el mejor y más completo de todos.
9,3	8,8	9,2	8,5	8,8	9,2	9,2





Tus rivales no te dejarán pasar fácilmente. Haz buen uso del KERS y del DRS porque los otros pilotos también saben utilizarlo.





Género
Conducción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Codemasters
Jugadores
 **x16**
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.111 MB)
P.V.P. Recomendado
65,99 €
www.formula1-game.com

3



LA ALTERNATIVA



TEST DRIVE: FERRARI RL.
Para amantes de la velocidad y de esta histórica escudería. No te pierdas sus mejores modelos.





Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

FORMULA 1 2012

TODA LA VELOCIDAD DE UN CAMPEÓN EN TUS MANOS

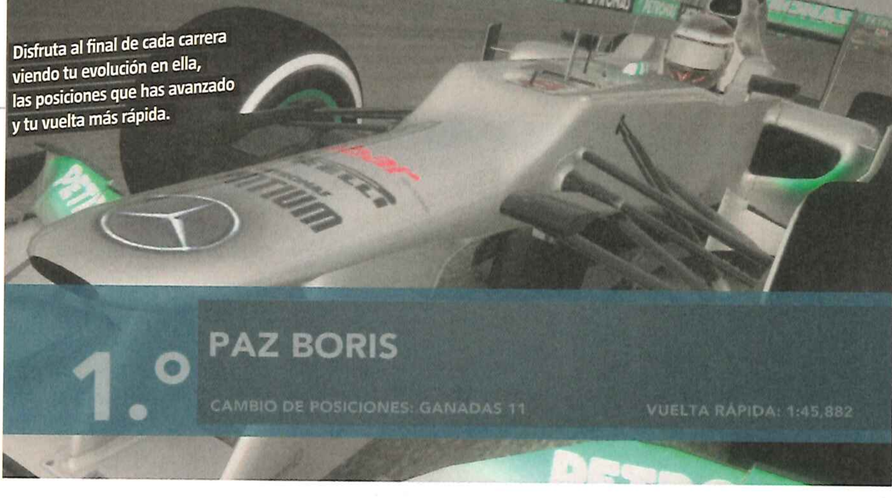
Casi en la recta final de la Fórmula 1 y con Fernando Alonso a la cabeza del Mundial, llega a nosotros la nueva edición de ***Formula 1***, de **Codemasters**. El juego de la temporada pasada dejó a los aficionados a este deporte con un buen sabor de boca a través de su cuidado diseño y jugabilidad. ***F1 2012*** no va a ser menos, de hecho, va a ser mucho más, pues toma todo lo que hizo especial a su predecesor y lo mejora de forma estupenda.

No es posible empezar por otro sitio que por su apartado gráfico: esos monoplazas con un pulido acabado hasta el más mínimo detalle, su *cockpit*, retrovisores, alerones y, por supuesto, el volante. Ese volante en el que cada botón es un mundo que, en la vida real, tiene su papel en tu conducción -afortunadamente aquí no nos hace falta nada más que saber cómo activar el *KERS* y el *DRS*-, y por supuesto, esos detalles añadidos por el azar, como las gotas de lluvia empapando la superficie del Fórmula, tu casco o tu cámara, las ruedas llenas de grava por una salida de pista o con trozos de goma por rodar por la zona sucia de la pista. Es verdad que ni las gradas ni los rostros de ingenieros -que son los mismos que en *F1 2011*- y pilotos tienen un tratamiento muy bueno, pero con tanto mimo que se ha dado para que la primera sensación con los monoplazas sea lo mejor posible lo demás es algo que se perdona con facilidad.

EL ENSORDECEDOR RUGIDO DE LOS MOTORES TE HARÁ SENTIR DENTRO DE LA F1

Una de las características que más se ha mejorado es la climatología. En *F1 2011* aparecía predeterminada antes de la carrera, lo que daba una clara indicación de qué reglajes y neumáticos escoger. Sin embargo, en ***F1 2012*** se quiere una sensación cuanto más real posible y esto implica que podamos encontrarnos con un nubarrón imprevisto que se acerca hacia nosotros, dejando solo unos sectores del circuito húmedos. Tendrás que saber qué reglajes son los adecuados -un mapa de motor más competitivo o conservador-, qué gomas montar en el monoplaza antes de salir a la pista y cuándo entrar a cambiarlas. Ya se sabe que si se usa de mojado o incluso intermedios en una pista a ratos seca y a ratos empapada te la juegas a un trompo o destrozar los neumáticos. La imprevisión de la climatología da mucha más realidad y tensión a la carrera y el circo de la F1 es así.

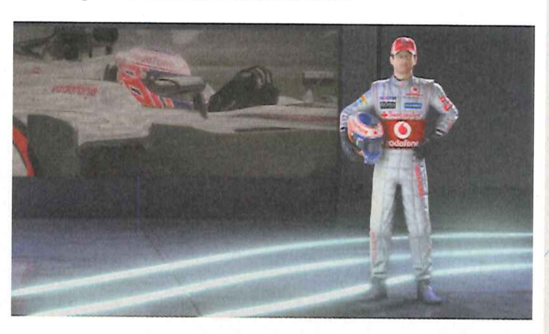
La conducción del monoplaza también ha sido mejorada, de manera que nos encontraremos sobre el asfalto con un vehículo más cercano a la realidad, con todo lo que ello implica. Gracias al modo Prueba para Nuevos Pilotos, que comienza automáticamente al introducir el juego por primera vez, aprenderemos a través de una serie de pruebas y vídeos a sacar el máximo partido a nuestro Fórmula 1, empezando por cómo acelerar, frenar y coger las curvas y pasando al uso del *KERS* y el *DRS* y la conducción sobre mojado.



Disfruta al final de cada carrera viendo tu evolución en ella, las posiciones que has avanzado y tu vuelta más rápida.

¿TE CREES UN GRAN PILOTO?

Codemasters ha incluido un modo de juego para los que creen que nadie puede compararseles: el modo Campeones. Enfréntate a Räikkönen, Button, Hamilton, Vettel, Alonso y Schumacher, los seis últimos campeones del mundo en una serie de desafíos cada vez más complicados. Adelanta a tu compañero de equipo bajo la lluvia sin haber cambiado de neumáticos, supérale alcanzando la primera posición y marca la vuelta rápida... Cada prueba superada desbloqueará al siguiente piloto, hasta llegar a enfrentarte a los seis a la vez.





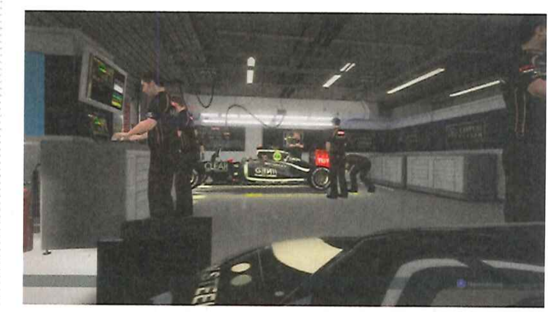
Busca el mejor sector para adelantar y lánzate a por el coche de delante, pero no te arriesgues demasiado. Un error y podrás encontrarte con una sanción en forma del temido Drive Through.

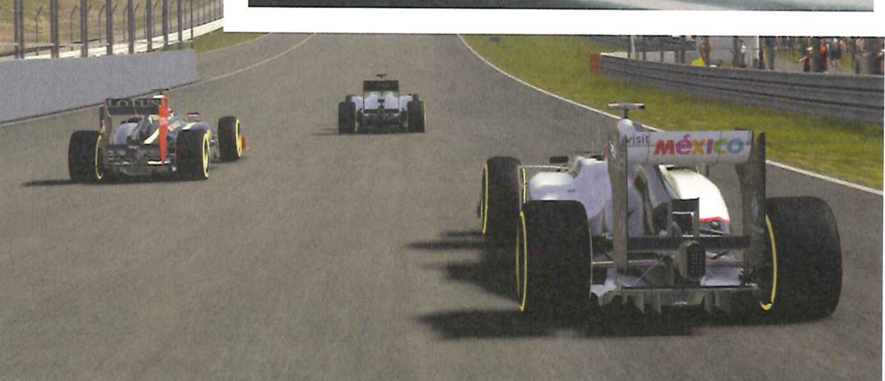




Revisa tus estadísticas y records mientras se carga la carrera. Así la espera no se hace tan larga y aburrida.















GRAN Y MINI MUNDIAL

Disfruta de los dos modos de competición mundial. Supera los retos individuales y sé el mejor piloto que ha existido hasta la fecha batiendo todos los récords y superando a tus rivales.



Celebra las victorias con tus ingenieros, que ellos han tenido también su parte del mérito.









GOTITA POR AQUÍ, GOTITA POR ALLÁ. Es incómodo que llueva, hay que tener más cuidado con los neumáticos y llevar los reglajes adecuados y, además, ver a través de las gotas que quedan en la cámara.

AUSTIN. Conoce de primera mano las curvas del nuevo circuito de Estados Unidos, situado en Texas y descubre cómo enfrentarte a él igual que hacen los pilotos ante un circuito desconocido.

¡EL ALERÓN! En cualquier choque lateral o frontal que sufras el alerón siempre será el peor parado. Aunque han mejorado mucho los golpes y accidentes, siguen sonando un poco a hueco

En *F1 2012* hay disponibles gran cantidad de modos de juego para poner a prueba nuestra habilidad: Carrera Rápida es ideal para ir directos al grano sin tener que detenernos en lo que no nos apetezca. Para ello, podemos ajustar la duración del tiempo de juego estableciendo si queremos o no Entrenamientos Libres y Clasificación -que podemos seleccionar también si queremos Q1, Q2 y Q3- aparte de la Carrera y su duración, como 3 o 5 vueltas o un porcentaje real. Por supuesto, podemos retarnos a mejorar con el modo Contrarreloj o aceptar los desafíos de Cronos de Medalla, que dependiendo del circuito tendrán unos coches y condiciones prefijadas. Tenemos los dos modos de mundial: Exprés y Trayectoria. En el primero la duración está limitada a diez GP y podrás elegir el equipo que quieras. Tu objetivo es, además del obvio, escoger a un rival y superarle en un «duelo al mejor de tres» en el que si ganas recibirás una oferta de su equipo. Trayectoria es un mundial convencional en el que empezarás desde un equipo pequeño como HRT o Toro Rosso y tendrás que luchar por hacerte un hueco en las mejores escuderías.

A parte de jugar nosotros solos, tenemos la posibilidad de jugar con un amigo en pantalla partida y también de medir nuestra habilidad con otros jugadores a través del modo On-line. Qué mejor manera de añadir competitividad que defender el honor de tu escudería y país frente a alguien que no conoces y que pretende lo mismo.

F1 2012 trae muchas mejoras debajo del brazo que hacen más real su jugabilidad, muchos modos de juego y horas y horas de entretenimiento. No lo dejes pasar.

CADA MODO DE JUEGO TIENE SU ESENCIA Y SU MOMENTO, PERO NO SABRÁS DECIDIRTE

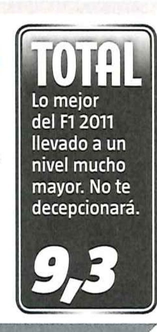
EVALUACIÓN



Los monoplazas no pueden estar mejor hechos y tienes todos los tipos de juego que quieras. No te aburrirás ni un momento.

¿Expresión en los rostros? Para un diseño tan brutal en los coches se han olvidado de las personas. Pero bueno, tampoco importa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Cada monoplaza tiene hasta el más mínimo detalle. No se puede decir lo mismo de los pilotos, dejan algo que desear.	El ensordecedor rugido de los motores, aunque real, ahoga las instrucciones de tu ingeniero.	Unas veces estarás desesperado, otras, disfrutarás como un niño. Hazlo todo lo fácil o difícil que quieras.	Tiene disponibles tantos modos de juego que durará todo lo que tú quieras, un ratito o varios meses.	Podemos medirnos con jugadores de todo el mundo a través de su modo multijugador.	¿Pantallas de carga? Las hay, claro, pero es que hay mucho detalle, mucha calidad que procesar.
9,3	9,2	9,0	9,3	9,0	9,0



TOTAL

Lo mejor del F1 2011 llevado a un nivel mucho mayor. No te decepcionará.

9,3


MTV
22:00
LUNES. ESTRENO DE SU NUEVO REALITY
SNOOKI
& JWOWW
#SNOOKI&JWOWW
MTV.ES
REALITIES

TEST

Aquí tenéis a Luffy haciendo gala de la elasticidad de su cuerpecito.

Género **Acción**
Compañía **Tecmo Koei/ Namco Bandai**
Desarrollador **Omega Force**
Distribuidor **Namco Bandai**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-japonés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (4.679 MB)**
P.V.P. Recomendado **60,99 €**
91,99 € (Ed. Coleccionista)
namcobandaigames.com/console/one-piece-pirate-warriors1
12

ONE PIECE PIRATE WARRIORS



LA CANCIÓN DEL PIRATA ELÁSTICO

Cualquiera que haya entrado en una tienda de cómics durante los últimos años puede dar constancia de la tremenda popularidad de la que goza *One Piece* entre la chavalada española. Un fenómeno alimentado por la emisión de la serie de anime (con más de 500 episodios a sus espaldas) y los 65 *tankôbon* del manga de Eiichiro Oda, editados hasta la fecha. A esto hay que añadir toneladas de *merchandising* y un buen número de videojuegos. El último en llegar a Occidente ha sido esta producción de **Tecmo Koei** y **Namco Bandai**, que recrea la historia del manga a través de la mecánica de los *Dynasty Warriors* (o los *Musou*, como se les conoce en su Japón natal). Una jugada ya utilizada en *Fist Of The North Star: Ken's Rage*, y mucho antes en las tres entregas de *Dynasty Warriors: Gundam*.

Monkey D. Luffy y su delirante caterva de aliados y enemigos encajan como un guante en las tanganas multitudinarias de los *Musou*. Veremos al aprendiz de pirata explotar toda la elasticidad de su cuerpo de goma a lo largo de diversos modos de juego. Diario Principal recrea algunos de los episodios más memorables del manga, a través de una mecánica que alterna plataformas, unas gotas de exploración y sobre todo peleas, muchas peleas. En algunos niveles solo tendremos que avanzar por el escenario y zurrar a todo lo que se nos ponga por delante, pero en otros encontraremos una mecánica muy similar a los *Dynasty Warriors* de toda la vida: con un mapa dividido en varias zonas, que tendremos que limpiar de enemigos con ayuda de nuestros aliados. Desgraciadamente, en el momento de escribir estas líneas, aún no nos ha sido posible probar el cooperativo On-line, pero si hemos disfrutado enormemente con el modo Otro Diario, que nos permitirá encarnar a conocidos secundarios de la serie, como Zorro, Nami o el peludo y diminuto Chopper. También encontraremos una serie de Desafíos (que se desbloquearán tras completar todos los capítulos del Diario Principal) y la promesa de futuros DLC (la mitología creada por Oda daría para 20 secuelas, por lo menos).

En el apartado visual, ***One Piece: Pirate Warriors*** es absolutamente deslumbrante. **Omega Force** (el equipo responsable de los *Musou*) ha realizado un trabajo magistral a la hora de recrear los peculiares diseños de Eiichiro Oda. El precio a pagar por disfrutar de este anime interactivo son los numerosos *QTE*, presentes no solo en las peleas, sino también en la mecánica plataformera. Pensando en todas esas hordas de usuarios casuales, atraídas por la popularidad de *One Piece*, **Omega Force** ha incluido incluso la opción de saltarnos una parte determinada de un nivel, cuando detecte que nos atascamos en ella. En el otro lado de la balanza, un detalle que apreciarán los otakus más puristas: el juego conserva las voces japonesas original. Si eres un fan fatal de Luffy, te encantará este juego. Si no lo eres, te dará ganas de conocer el manga.

LUFFY Y SU CATERVA DE ALIADOS Y ENEMIGOS ENCAJAN COMO UN GUANTE EN LAS TANGANAS DE LOS MUSOU

LA ALTERNATIVA



FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE. Otro clásico del manga, adaptado a la mecánica de los Dynasty Warriors.







LLEGÓ EL TURNO DE LOS SECUNDARIOS

El modo Otro Diario te permitirá jugar con algunos de los secundarios más populares de One Piece, como Nami, Chopper, Zorro (o Zoro, como es conocido entre los fans más puristas)o el peculiar chef Sanji.

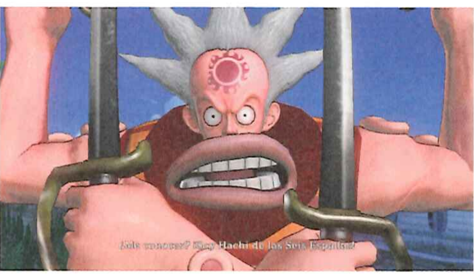


En algunos momentos resulta difícil distinguir entre el anime original y el videojuego.

Sabías que...

One Piece es la gran joya de la editorial Shueisha, el hogar de Dragon Ball. Hasta 2010 se contabilizaron más de 260 millones de volúmenes vendidos.

Que no os engañe el adorable aspecto de Chopper, es capaz de mantener a raya a cientos de enemigos sin que se le mueva el sombrerito.



EL JAGGER DE LOS SIETE MARES. Omega Force ha realizado un fantástico trabajo a la hora de recrear a los delirantes villanos creados por Eiichiro Oda. Aquí tenéis a Hachi, el hombre pulpo, famoso por sus besos de tornillo.



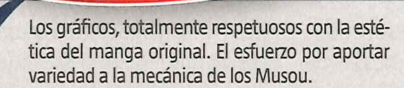
UN MUSOU MUY ANIMADO. El juego alterna niveles de exploración y plataformas con otros en la más pura tradición Dynasty Warriors, en los que tendrás que limpiar cada zona de enemigos.



PARA ASPIRANTES A GRUMETILLO. La edición coleccionista de One Piece Pirate Warriors incluye una cucona reproducción del segundo barco de Luffy, con el que podrás revivir batallas navales en el bidé.









Los gráficos, totalmente respetuosos con la estética del manga original. El esfuerzo por aportar variedad a la mecánica de los Musou.

Sufrirás un auténtico empacho de Quick Time Events (presentes hasta en acciones tan sencillas como saltar de una plataforma a otra).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Fiel al manga de Oda hasta en las tramas que adornan a los personajes. Da gloria verlo en movimiento.	Voces en japonés, aunque escucharás a Don Cocodrilo gritar en español: «¡Te saco la espada!»	Las peleas no pueden ser más sencillas ni más adictivas. Lástima de tanto QTE cansino.	El modo Otro Diario y los futuros DLC harán que quieras seguir jugando tras acabar el modo Historia.	Incluye un cooperativo On-line, pero desgraciadamente aún no hemos podido probarlo.	La instalación es pesadita, pero luego disfrutarás con una sucesión imparables de fases.
9,1	8,8	8,0	8,2	-	8,0



TOTAL

Modélica adaptación del popular manga de Oda. Su único punto negro: la saturación de QTE.

8,4

TEST

Es una pena que la transformación de Grimlock en T-Rex no se produzca a elección del jugador, pero cuando lo consigas... ay madre, cuando lo consigas...

Género **Acción**
Compañía **Activision**
Desarrollador **High Moon Studios**
Distribuidor **Activision**
Jugadores **x12**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (5.671 MB)**
P.V.P. Recomendado **70,95 €**
www.transformersgame.com/
12

TRANSFORMERS
LA CAÍDA DE CYBERTRON

MÁS DE LO QUE OTROS JUEGOS DE TRANSFORMERS SON

En realidad, no es tan complicado hacer un buen juego de *Transformers*: solo hacen falta unos cuantos robots gigantes y transformables dándose guantazos y suficientes referencias a los clásicos (cosa sencilla, teniendo en cuenta que el argumento de la franquicia siempre es la guerra fratricida entre *Autobots* y *Decepticons*, y que los personajes emblemáticos, empezando por los líderes Megatron y Optimus Prime, están presentes casi en cada película, cada serie, cada cómic y cada videojuego). Es complicado explicar por qué no siempre han funcionado bien los videojuegos de *Transformers* (que han ido de *arcades* de plataformas a juegos de lucha), pero desde luego sí es sencillo comprender por qué **High Moon Studios** ha dado en el clavo con sus dos adaptaciones: son respetuosas, incluyen toneladas de acción ágil y espectacular y tienen claro que lo más atractivo de los *Transformers* no es controlar a un *Autobot* o a un *Decepticon*, sino dar vida a la mayor cantidad posible de robots.

Desde ese punto de vista, *Transformers: Guerra por Cybertron*, primera precuela de las historias que todos conocemos de los *Transformers* dando tumbos por la Tierra, y que narraba el inicio de la guerra civil en el planeta natal de los *Transformers*, era casi perfecto. El juego se atrevió con determinadas innovaciones en su desarrollo, como la posibilidad de jugar toda la Campaña en cooperativo, o dos historias independientes (una para cada bando) que tenían su propio desarrollo. En ***La Caída De Cybertron*** se han abandonado esos experimentos: el modo Campaña es para un solo jugador, que va alternando en cada nivel el control de *Autobots* y *Decepticons*, construyendo una historia lineal y sin complicaciones.

Pero en todo lo demás, ***La Caída De Cybertron*** mejora a su precedente, constituyendo el que posiblemente sea el mejor juego de *Transformers* de todos los tiempos. El cooperativo sigue presente en el modo multijugador: un espectacular *Escalation* que imita el estilo Horda y que invita a desembarazarse de oleadas progresivamente más hostiles de enemigos. A ello se le suma un competitivo con abundantes y variadas modalidades y un demoledor creador de robots, completísimo y con literalmente miles de opciones, y que garantiza que no habrá dos robots distintos en todo el multijugador.

Pero donde triunfa ***La Caída De Cybertron*** es en el diseño de niveles: cada uno está construido pensando en las características del robot que lo protagoniza, lo que da pie a un juego variadísimo y que compensa su relativa monotonía en cuanto a decorados y mecánica (no esperéis profundidad de juego: aquí no hay ni estrategia ni sistemas de cobertura, todo es abalanzarse a pecholata descubierto contra los enemigos) con fases que respiran cada una con su propia personalidad. Niveles de plataformeo, de sigilo, de conducción de *Transformers* titánicos combinados, más abiertos si el *Transformer* puede volar... y por encima de todos ellos, el nivel del Dinobot Grimlock, una gozada brutal e intuitiva que resume perfectamente todo lo que nos gusta de los *Transformers*.

MEJORA EN CASI TODO A SU PRECEDENTE: QUIZÁS SEA EL MEJOR JUEGO DE TRANSFORMERS DE TODOS LOS TIEMPOS

LA ALTERNATIVA



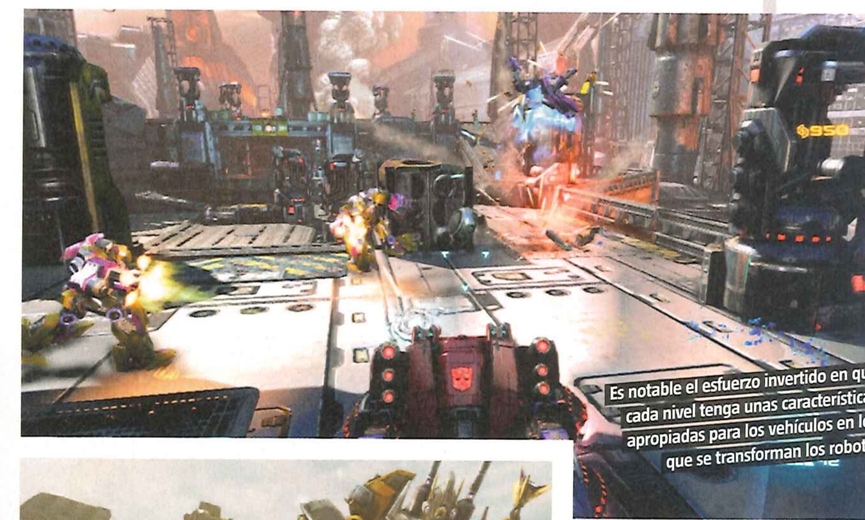
TRANSFORMERS: GUERRA POR CYBERTRON
Más que una alternativa, un compañero indiscutible: si te gusta «La caída...», corre a por «Guerra...».





MULTIJUGADOR

Se ha eliminado la posibilidad de jugar toda la Campaña en cooperativo, pero no se ha descuidado el multijugador: súmale a un potentísimo editor de robots el regreso del tremendísimo modo Escalation.



Es notable el esfuerzo invertido en qu cada nivel tenga unas característica apropiadas para los vehículos en lo que se transforman los robot



Sabías que...

Gracias al cómic Marvel lanzado en EE.UU. al mismo tiempo que los juguetes, Transformers se convirtió en una de las primeras franquicias transmedia.

Al fan medio de Transformers le gustan los robots gigantes. Aquí va a quedar más que satisfecho: Autobots y Decepticons tienen sus propios superrobots, perritos falderos del tamaño de ciudades.



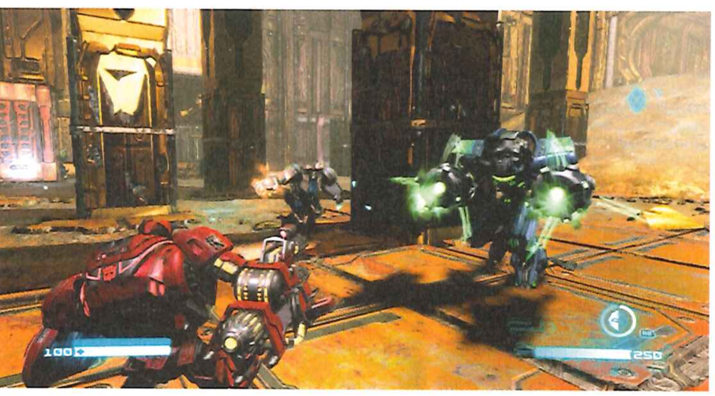
CUIDADO DONDE PISAS. Metroplex es como un enorme Transformer teledirigido al que habrá que ir guiando mientras arrasa a cientos de Decepticons. Encontrará a su némesis, por supuesto.



A CADA UNO, LO SUYO. Según las características del robot, así será el nivel. Por eso hay niveles más orientados al sigilo o la acción plataformera, como los protagonizados por el Transformer Jazz.



DINOSAURIOS DE METAL. Aunque el nivel de Grimlock no es precisamente el más sutil, lo cierto es que es relajante liquidar a los molestos Decepticons a base de dentelladas.





EVALUACIÓN

Gran variedad de personajes y formas de jugar. Interesantes rediseños de los personajes. Y Grimlock, claro: puedes controlar a Grimlock.



Habrá quien añore un multijugador cooperativo como el de «Guerra...». Y siempre echarás de menos a tu Transformer extraño favorito.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Sin exceso de espectacularidad, la grandeza está en detalles como los afortunados rediseños.	Estupendos efectos de sonido, con trabajados matices robóticos para Autobots y Decepticons.	Más elemental que su precedente, pero directo, sencillo y fulminante como un puñetazo robótico.	Como cualquier juego con un modo tipo Horda, este le garantiza horas extra de juego y diversión.	Buenos y variados modos multijugador y un curiosamente adictivo sistema para crear robots.	Sin grandes desafíos tecnológicos, el juego es un cuidado arcade de acción que aguanta el tipo
8,4	8,2	8,5	7,8	7,8	7,5



TOTAL

Mejor que su precedente, garantiza abundantes horas de ruidosa violencia metálica.

8,5




Que no se te caiga la baba mirando estas bellezas y ponte al volante sin pensarlo más.





Género
Conducción
Compañía
BigBen Interactive
Desarrollador
Slightly Mad Studios
Distribuidor
Rombax Games
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
40,99 €
www.atari.com/FerrariRacingLegends

3

TEST DRIVE
FERRARI RACING LEGENDS

LA CONDUCCIÓN DE FERRARI APTA PARA TODOS LOS BOLSILLOS

Los amantes de **Ferrari** no querrán soltar este videojuego ni para dormir. A través de una presentación que nos dejará ojipláticos se presenta ***Test Drive: Ferrari Racing Legends***. Una forma de disfrutar de la conducción de estos fantásticos vehículos sin tener que sacar dinero de debajo de las piedras. Cada coche está cuidado al más mínimo detalle y podremos personalizarlos con el color que queramos de una amplia paleta y descubrir que aunque el rojo siempre será nuestro favorito para **Ferrari**, hay un montón de colores que resaltan la elegancia de estos vehículos. Y cuidado si te estrellas, aunque los daños no sean muy fieles al golpe, duele ver un buen bollo y los cristales agrietados en un coche de *Il Cavallino Rampante*.

Tenemos tres modos de juego con los que ponernos a prueba. La Campaña está divida en tres períodos, Oro, Plata y Bronce, que recorren la historia de la escudería desde 1947 hasta el año 2010. A través de esto conoceremos la evolución de los coches de **Ferrari** y también los circuitos donde estas leyendas brillaron por su calidad y velocidad. Cada etapa tiene un número de pruebas variables, llegando a superar las 200 en total, y con cada desafío que superemos iremos desbloqueando circuitos que podremos disfrutar en cualquier momento.

También podemos escoger el modo Carrera Rápida, donde pilotaremos el coche que más nos apetezca, seleccionaremos los adversarios que queramos -que pueden correr con el mismo modelo de **Ferrari** o cualquier otro-, la dificultad y la pista, con hasta 34 circuitos históricos donde elegir, además de dos originales. También podremos contar con ayudas en la conducción, como la frenada predictiva o la trazada ideal. No se puede negar que al principio cuesta un poco hacerse al coche (especialmente cuanto más modernos y veloces son) y se agradecen las ayudas, pero llega un punto que quita la gracia a la conducción ya que solo te limitas a acelerar, mover el volante, adelantar y esquivar a los demás conductores que mostrarán muy poca piedad contigo sin preocuparte de a qué velocidad se toma mejor la curva y cuánto se puede apurar la frenada.

Además de estos dos modos, también podemos comprobar nuestra habilidad de conducción con el Crono Fantasma, con el que nos enfrentaremos a nuestros tiempos. Veremos reflejada cada vuelta que demos con un coche fantasma, que seguirá la trazada que hayamos realizado con anterioridad, de manera que podremos ver nuestro progreso y así ir mejorando poco a poco en el circuito... o reírnos-horrorizarnos con esas salidas de pista en los peores momentos.

No olvidamos el modo multijugador Online, con gran variedad de modos de juego y donde podrás medirte con hasta ocho jugadores en la parrilla de salida.

Con ***Test Drive: Ferrari Racing Legends*** nos sumergiremos de una forma entretenida y competitiva en su historia, conoceremos mejor sus distintos modelos y las prestaciones de los mismos. Sin darnos cuenta, aprenderemos poco a poco datos importantes y los muchos modelos de **Ferrari** que se han desarrollado hasta la fecha.

DESCUBRE POR QUÉ FERRARI ES SINÓNIMO DE VELOCIDAD Y PRESTIGIO PILOTANDO LOS MÁS DE 50 COCHES DISPONIBLES.

LA ALTERNATIVA



F1 2012
No te pierdas este simulador de Fórmula 1. Te sentirás como Fernando Alonso.







LOS CIRCUITOS NO SON SIEMPRE LOS MISMOS

El tiempo pasa para todos, también para las pistas donde corremos. Ferrari Racing Legends dispone de 34 circuitos donde podremos comprobar cómo eran hace cincuenta años y cómo han evolucionado desde entonces.





Ojo en la parrilla de salida. Tus adversarios no se cortarán un pelo a la hora de cerrarte el camino. Sé pícaro y adelanta como puedas.



Cada período histórico tiene asociado una calidad de vídeo en la presentación de sus carreras que te meterá de lleno en él, como esta imagen en color sepia al estilo años 50.



LOS COCHES. No todos los coches son propios de una carrera GT, también podrás pilotar monoplazas de Fórmula 1 desde el principio de los tiempos y apreciar sus mejoras aerodinámicas.



SIEMPRE INFORMADO. Antes de empezar cada desafío, en la pantalla de carga se nos hará un resumen de qué debemos cumplir, y también se nos mostrará algún objetivo extra.



UNA AYUDITA. Además de la trazada ideal, mientras conducimos también podemos ver qué ayuda de conducción se está utilizando en ese momento en la esquina inferior izquierda de la pantalla.





EVALUACIÓN



Tenemos gran cantidad de coches para elegir, circuitos variados y la conducción es todo un desafío incluso con las ayudas.

Aunque se habla poco, la voz del ingeniero en el modo Campaña está en inglés. Además, las pantallas de carga a veces se hacen pesadas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Que las gradas no estén muy detalladas importa poco cuando los coches están bien hechos.	El coche se siente como si estuviéramos pilotándolo de verdad. Y la música pone los pelos de punta.	Cuanto más veloz es el coche, mayor es el desafío de controlarlo. Es difícil coger bien la curva sin salirse de la pista.	La Campaña tiene bastantes horas de juego, sin contar todo lo que quieras alargarlo tú en sus otros modos.	Disfrutarás midiéndote con otros jugadores, dejando claro quién es el verdadero piloto de Ferrari.	Las pantallas de carga aparecen después de cada elección con un resumen, pero a veces duran más de lo esperado.
8,5	8,2	8,0	7,8	7,8	7,5



TOTAL

Disfrutar de la conducción es tan fácil como frustrarse. Todo un juego para los amantes de Ferrari.

8,3



JOHN TONES
Asesinatos sobrenaturales en una suerte de Londres victoriano alternativo. Sobre el papel, suena imbatible.

Sigiloso

Compañía **Bethesda Softworks**
Programador **Arkane Studios**
Género **Aventura**

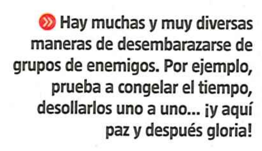
Dishonored

A LA VENTA EL 12 DE OCTUBRE

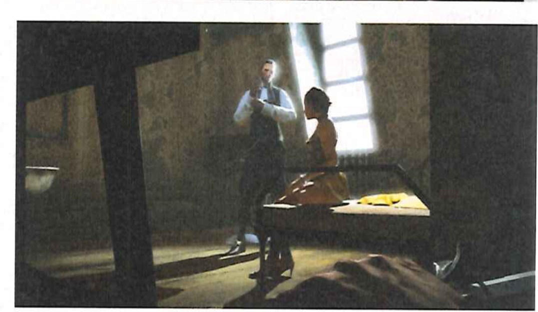
Comprobamos si es cierto que las posibilidades de Dishonored son tan abundantes como dicen en Bethesda.



Los carismáticos zancudos siguen siendo el elemento más reconocible y, aún hoy, menos mostrado del juego. Esperemos que estén a la altura (aplausos para el chiste, por favor).



Hay muchas y muy diversas maneras de desembarazarse de grupos de enemigos. Por ejemplo, prueba a congelar el tiempo, desollarlos uno a uno... ¡y aquí paz y después gloria!



Dishonored es un juego tremendamente adulto: no solo su grado de violencia es abundante, sino que muestra situaciones de digestión difícil.





EL TRABAJO DE AMBIENTACIÓN EN UN UNIVERSO PARALELO DE ARKANE STUDIOS SE TRADUCE EN UN TÍTULO QUE, REALMENTE, CREA UN MUNDO NUEVO

DUNWALL

La ciudad donde transcurre la acción de Dishonored está claramente inspirada en el Londres del siglo XVII, una urbe que estuvo asolada por dos grandes plagas: las enfermedades infecciosas y los incendios.



Arkane debe saber bien que cada vez que un desarrollador nos promete libertad total para afrontar la acción en un juego, quienes tenemos cierto callo alzamos una ceja de incredulidad. Porque en los videojuegos, y ellos lo deben saber mejor que nadie, que para eso los diseñan, la libertad es una fantasía: es solo una forma de colocar distintas variables para que el jugador tenga la sensación de que puede hacer lo que quiera. Pero como estamos a la defensiva después de años de trenes de la bruja y configuraciones de personajes que enmascaran diseños perezosos, **Arkane** intenta enseñar en movimiento su ***Dishonored*** siempre que puede para que veamos que sí, que se lo han currado para que su juego de magnicidios mágicos en la sombra sea un auténtico campo abierto de posibilidades para el jugador.

La última prueba: el nivel que se vio en la **GamesCom** de Colonia, en el que se nos adjudica una misión consistente en averiguar cuál de las tres damas Boyle presentes en una fiesta es nuestro objetivo, introducirnos en una fiesta de máscaras, localizarla y neutralizarla. Para ello nos dejaron en los alrededores de la mansión en clara ventaja (con todos los poderes de nuestro mago-asesino renegado desbloqueados; es decir, con la posibilidad de detener el tiempo, de convocar ratas, de poseer personas y animales, de invocar vientos huracanados, de ver a través de las paredes, de hacer pequeñas teletransportaciones... todo) y nos sugirieron que entráramos en la mansión como nos fuera posible.

¿Qué hicimos? Después de un intento fallido en el que nos teletransportamos a los tejados y poseímos levemente a un

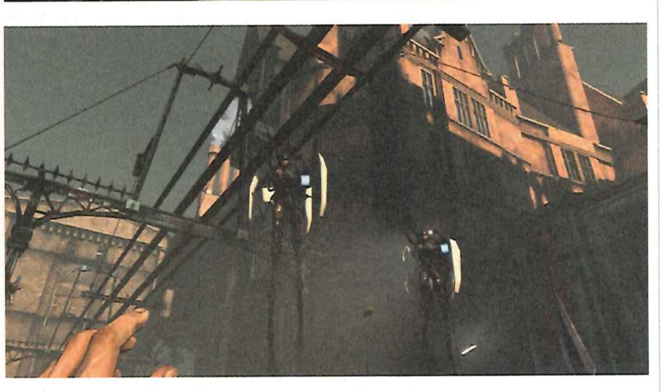




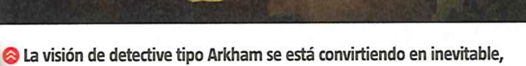
La tentación de ajusticiar a esa dama es notable, lo sabemos, pero recuerda: te puedes acabar el juego sin matar a una sola persona. Difícil, pero posible.



Una de las hermanas en cuya fiesta te colaste. ¿Pero es a la que tienes que matar? ¿Tienes pruebas? ¿Te importa?







La visión de detective tipo Arkham se está convirtiendo en inevitable, aunque esta vez no es la tecnología, sino la magia la que te la facilita.









policía, lo que no sirvió de nada porque la mansión estaba fortificada y acabamos achicharrados por un *TallBoy*, optamos por una estrategia algo más sutil: nos lanzamos al río que atraviesa la industrial ciudad de *Dunwall* y poseímos a un pez. Por el alcantarillado entramos en los sótanos de la mansión, resolvimos un par de *puzzles* a golpe de teletransportación y, por las cocinas subimos hasta la fiesta. Como era un baile de máscaras, solo con ocultar nuestro amenazador cuchillo éramos uno más y pudimos hablar con los invitados. Fue uno de ellos el que nos dio la pista para averiguar quién era el objetivo, y aún así, tuvimos la ocasión de extraer información de la *Boyle* elegida, seduciéndola para no tener que matarla. Pero lo hicimos, y para escapar hubo que encadenar una serie de secuencias de empleo de poderes y neutralización de guardas para, finalmente, escapar con vida del lugar.

Pero en todo momento percibíamos que otras decisiones y otras opciones estaban ante nosotros: montar una masacre (de la que posiblemente saldríamos malparados), participar en un duelo (una curiosa misión secundaria) o seguir explorando para encontrar nuevas opciones y ramificaciones de la acción. Habrá que ver el juego final, pero parece que lo de **Arkane** no es un farol: esta vez lo han conseguido.

Claves

1 Una terrible plaga ha dejado las calles de Dunwall llenas de cadáveres... y ratas. Aprovéchate de la desagradable situación y conviértelas en tus aliadas.



2 El trabajo de ambientación es exquisito. Esperamos abundante documentación que añada datos al trasfondo imaginario del mundo que ha creado Arkane...







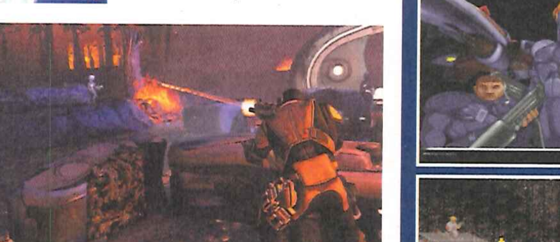






Encontrarse un Mutón en mitad de la noche, con el turno gastado, da más miedo que cualquier Silent Hill.

Quemado. Electrocutado, mordido, envenenado, desintegrado, explosionado... El juego al menos tiene variedad para matarte.



PS3
PlayStation 3

PRIMERA IMPRESIÓN

JAVI SÁNCHEZ
Firaxis ha conseguido canalizar la esencia terrorífica del original.

Enorme
★★★★

Compañía
2K Games
Programador
Firaxis
Género
Survival táctico

El origen...





Hace 18 años, todos los jugadores de PC andábamos locos con un juego de Codemasters considerado hoy entre los tres mejores de la historia de la plataforma. Este XCOM es el heredero de aquel UFO: Enemy Unknown de Julian Gollop.

XCOM Enemy Unknown

El terror que vino de las estrellas, dos décadas más tarde

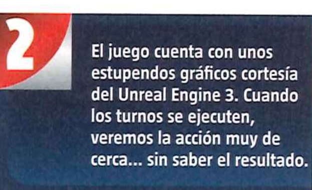


Firaxis tenía la doble tarea por delante de recuperar este clásico de PC para consolas y no defraudar a los que peinamos canas. De momento, misión cumplida. Nuestras partidas con ***XCOM: Enemy Unknown*** no han sido en ningún momento un paseo nostálgico, sino la inmersión en un juego actual, capaz de coger algunas de las mejores mecánicas de todos los tiempos y convertirlas en una de las sorpresas de esta generación... hasta para los que lo esperábamos como si no hubiese mañana. Como comandante del Proyecto *XCOM* de la ONU, nos enfrentamos al reto de detener una invasión alienígena a través de un metajuego donde gestionaremos nuestra base, recursos e investigación; y de una serie de escenarios tácticos muy variados en los que hasta seis soldados a elegir entre cientos -personalizables en todo y a los que querrás mantener con vida- se batirán en ciudades y campos contra todo tipo de alienígenas. El combate, por turnos, exprimirá nuestras cabecitas porque siempre estaremos en inferioridad: numérica, tecnológica... El posicionamiento y las habilidades especiales de nuestra tropa serán esenciales para volver con vida y recuperar tecnología alienígena con la que mejorar nuestras capacidades. Pero los alienígenas no esperan: la invasión irá creciendo en intensidad, combates aéreos y alienígenas más terribles mientras las naciones irán tirando la toalla poco a poco. Un juego que te sopla en el cogote a cada segundo, y donde cada decisión puede llevarte al desastre -o al heroísmo-, mientras el destino de la Tierra depende del equilibrio entre gestión y combate. Y tienes todas las de perder. Si los videojuegos no se inventaron para este tipo de retos, llevo treinta años perdiendo el tiempo.

Claves

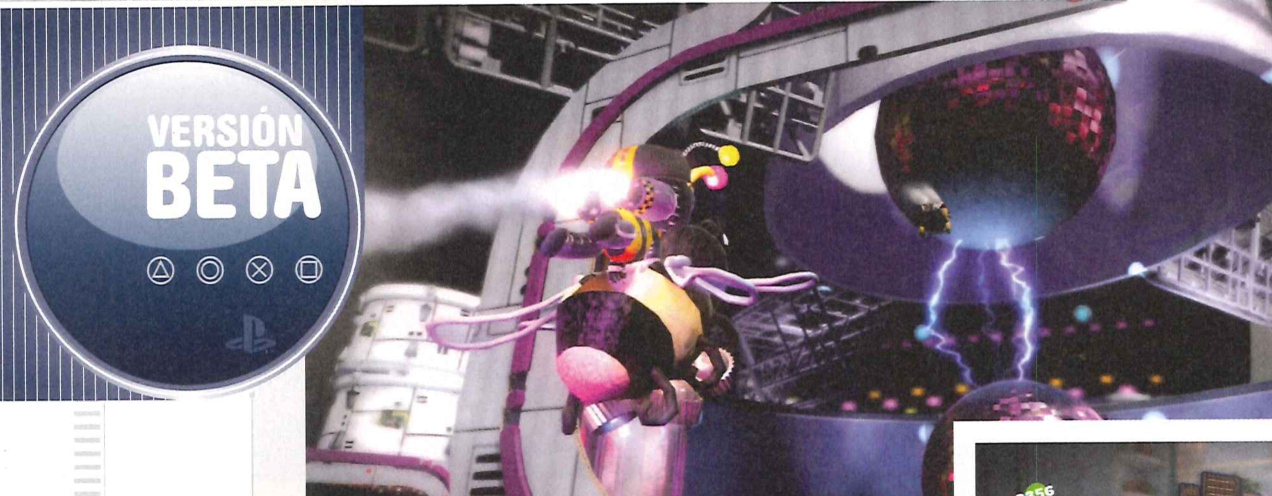
1 ¡A cubierto! Ese ciberdisco se puede permitir pasearse por la carretera porque es un tanque. Tus hombres a campo abierto solo pueden morir. Hay que pensar cada movimiento.





2 El juego cuenta con unos estupendos gráficos cortesía del Unreal Engine 3. Cuando los turnos se ejecuten, veremos la acción muy de cerca... sin saber el resultado.

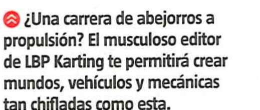






VERSIÓN BETA



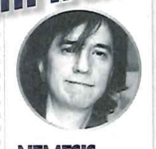


¿Una carrera de abejorros a propulsión? El musculoso editor de LBP Karting te permitirá crear mundos, vehículos y mecánicas tan chifladas como esta.

El juego incluye no pocos homenajes a los LBP de Media Molecule. Los sackboys explotan igual al morir y encontrarás puntos de regeneración a lo largo del circuito.



PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Además de un adictivo arcade, este juego es la llave para acceder a las creaciones más chifladas que puedas imaginar.

Imprevisible

★★★★☆

Compañía
Sony C.E.
Programador
United Front Games
Género
Conducción



Little Big Planet Karting

Los creadores de ModNation Racers adoptan a Sackboy

No se nos ocurre nadie mejor que los canadienses **United Front Games** para firmar un arcade de conducción inspirado en *LittleBigPlanet* y su filosofía: jugar, crear, compartir. Jen Timms, productora de ***LBP Karting***, aterrizó en Madrid para mostrarnos las infinitas posibilidades de diversión que ofrecerá la última producción de los responsables de *ModNation Racers* y *Sleeping Dogs*, producida bajo el paraguas de **Sony Computer Entertainment**. Lejos de limitarse a cambiar los muñecos cabezones del *ModNation Racers* por los sackboys, **United Front Games** ha trabajado duro para crear un editor a la altura de los *LBP* originales, que ya ha proporcionado no pocas sorpresas, como se puede comprobar en los vídeos que algunos usuarios de la *beta* pública han subido a *Youtube*: la gente ha creado ya desde varios *FPS* a juegos de cartas e incluso un *shooter* protagonizado por un helicóptero. Y eso que en teoría la idea de ***LBP Karting*** es diseñar nuestro propio clon de *Mario Kart*, pero nadie puede poner barreras a la imaginación, y menos con unas herramientas tan poderosas como las que ofrecerá este juego.

Repleto de guiños a los *LBP* de **Media Molecule**, con circuitos basados en mundos clásicos como El Jardín, Las Minas o Avalonia, ***LittleBigPlanet Karting*** desplegará carreras para 8 jugadores simultáneos en On-line, un Off-line con pantalla partida para 4 jugadores, y aquí viene el dato curioso: 2 jugadores a pantalla partida Vs otros 2 jugadores a pantalla partida, a través de la conexión On-line. Aunque la mecánica es, en esencia, la misma que la de *Mario Kart* o *ModNation Racers* (derrapar como posesos en nuestros karts, mientras descoyuntamos a nuestros rivales con todo tipo de armas), la versión *alpha* que **Sony C.E.** nos ha enviado a la oficina nos hace sospechar que el modo Historia será mucho más variado de lo que podríamos imaginar: no solo encontramos un duelo en una arena cerrada, al estilo *Twisted Metal*, sino también un arcade vertical en la tradición de *Rally-X* de **Namco**. Y eso no será nada en cuanto ***LittleBigPlanet Karting*** llegue a las tiendas. Según cifras de la propia **Sony C.E.**, hasta la fecha se han creado más de 7 millones de niveles con los *LBP*. Imaginad lo que harán todos esos titanes, capaces de recrear un nivel de *Shadow Of The Colossus* o fabricar una calculadora de verdad, en cuanto puedan echar mano de un auténtico editor de juegos 3D. Y encima podremos usar todo el contenido *DLC* que nos hayamos descargado hasta la fecha de *LBP* y *LBP 2*, *skins* de *sackboy* incluidos. De hecho, en la presentación del juego pudimos ver a las versiones «trapenses» de Solid Snake, Iron Man o Moquete, conduciendo a toda leche.

Al igual que sucedía con los títulos creados por **Media Molecule**, la auténtica grandeza de ***LittleBigPlanet Karting*** no llegará con los niveles (en este caso, circuitos) que vengan incluidos en el disco, si no con todo lo que podremos crear (o descargar) en los siguientes meses. Espero que el miedo a los abogados de Nintendo no nos impida ver recreados los circuitos de *Super Mario Kart*.







El gancho gozará también de un gran protagonismo en las carreras, al igual que sucedía en LittleBigPlanet 2.



DESDE VANCOUVER CON AMOR

Además de programar esa delicia llamada Sleeping Dogs, los canadienses United Front Games son los padres de ModNation Racers, aquel arcade de conducción de 2010 que hacía suya la filosofía LittleBigPlanet (juega, crea, comparte). Por lo tanto no nos ha sorprendido demasiado verles al frente del proyecto para convertir a los sackboys en pilotos de karts.



No todo consistirá en dar vueltas a un circuito: también encontraremos arenas de duelo a lo Twisted Metal.

ENTREVISTA CON...



JEN TIMMS

Productora de LBP Karting

¿Hasta qué punto resultó complicado crear un editor de niveles 3D en comparacion a las 2.5D de LittleBigPlanet?
Hubo que hacer un trabajo de ajuste, sobre todo en el tema de los controles, pero hemos logrado que el editor sea de lo más accesible. Te llevará un poco de tiempo manejarte por el entorno 3D a la hora de crear, pero cuando te habitúes al editor, te quedarás muy sorprendido de todo lo que se puede hacer.
Podrás diseñar tanto el circuito, así como los elementos que le rodean, de la manera más sencilla y volver de inmediato a la pista para probar los cambios introducidos. Incluso podrás volver a editar porciones enteras del circuito si no has quedado satisfecho.

Nos han llamado mucho la atención los trabajos que firmaron algunos usuarios de la beta pública, desde ese FPS al juego de helicópteros. ¿Será complicado crear algo que no sea pura conducción?
Para nada. Podrás hacer los objetos que quieras con el editor, y luego trastear con la física del kart, decidir como se desplazará a través del espacio.

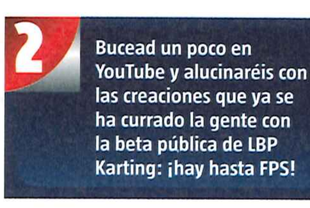
¿Tenéis planeado ir lanzando nuevos niveles cada cierto tiempo, como hizo Media Molecule con LBP?
Ahora estamos enfocados en pulir el juego al máximo antes de que llegue a las tiendas, pero es una posibilidad que estamos valorando.



Claves

1 Además de compartir nuestras creaciones y usar las de otros, explotaremos la conexión On-line en trepidantes carreras para ocho jugadores.





2 Bucead un poco en YouTube y alucinaréis con las creaciones que ya se ha currado la gente con la beta pública de LBP Karting: ¡hay hasta FPS!



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... DARKSIDERS II!

¡¡VISÍTANOS!!



www.facebook.com/revistaplaystation

La luz de la muerte

¡Hola revista! En primer lugar felicitaros por vuestro trabajo, me parece estupendo y siempre estoy deseando que llegue el día 15 todos los meses para ver que nuevas me traéis. En segundo lugar, tengo la PS3 de 60GB desde que salió, y nunca me ha dado ningún problema hasta ayer, que al poco de encenderla se me apagó sola, y ahora al ir a encenderla sale la luz verde durante un segundo o así, luego una amarilla que está menos de un segundo, y luego la luz roja parpadeando.
1 ¿Qué le ha podido pasar?
2 ¿Si tengo que llevarla a arreglar por cuánto me puede salir la «broma»?
3 El disco del juego que estaba usando sigue dentro de la consola, ¿cómo puedo sacarlo?
¡Un saludo y seguid haciendo un trabajo tan bueno!

CRISTIAN CABELLOS
VÍA E-MAIL

¡Muchas gracias! Nos planteas una pregunta difícil, pero intentaremos resolver tus dudas:
1 Cuando la luz amarilla de la **PlayStation** se enciende significa, en la mayoría de los casos, sobrecalentamiento. Ahora ya están bajando las temperaturas, pero en verano la **PS3** sufre mucho y es importante no tenerla muy pegada a paredes o en lugares calurosos. La luz roja ya es una señal peor, pues indica la «muerte» de la consola. Pero no te preocupes, se puede reparar.
2 Deberías llevarla a arreglar. Nosotros no podemos adelantarte el precio ya que depende de muchos factores. Lo mejor es que llames al SAT y te informes con ellos. Así puedes pensar si te interesa más arreglar tu **PS3** o comprarte una nueva con más gigas.
3 En principio, el juego se puede sacar apagando la consola con el botón trasero y volviéndola a encender. No obstante, es mejor que, si la llevas a arreglar, hables con el SAT e informes de que tienes un juego dentro para que te lo devuelvan. Realmente, cuanto menos toques mejor, así no corres el riesgo de estropearla más sin querer y te aumente el precio de reparación.

Queremos la Dinasty Edition

¡Buenas! Enhorabuena por la revista, la verdad es que vale la pena seguiros todos los meses. Allá va una duda que nadie me puede resolver, a ver si vosotros me podéis echar una mano:
1 ¿La Dinasty Edition del *NBA 2K13*, saldrá en España?
2 ¿Se puede reservar? ¿Dónde?
¡Muchas gracias!

LUCHO
VÍA EMAIL

Muchas gracias, los halagos sientan bien y nos motivan más:
1 Esta edición de ***2K13*** saldrá el 5 de Octubre en Europa y, por supuesto, España también la recibirá.
2 Puedes reservar esta edición en distintos puntos de venta como GAME, Gamestop, tiendas On-line como Amazon o tu tienda habitual.

El Virus C

¡Hola! He estado leyendo cosas sobre Resident Evil 6 y me gustaría saber una cosa:
1 ¿Es cierto que podremos controlar a un infectado e ir a por los humanos?
¡Gracias por vuestra atención!

LUCHO
VÍA EMAIL

1 Capcom acaba de confirmar dos modos de juego On-line que serán añadidos después del lanzamiento del juego: en el modo *Survivors*, te convertirás en un infectado si mueres en la partida. Para «revivir» deberás matar a dos humanos. Por otro lado, en el modo *Predator* un jugador controlará a un Ustanak con el fin de acabar con los humanos antes de que le destruyan a él. Por último, en el modo *Siege* el equipo humano deberá proteger a un *NPC* del equipo enemigo. Si quieres más detalles sobre ***RE 6*** puedes leer nuestro súper análisis de diez páginas escrito por Nemesis que comienza en la página 32.

EL TEMA DEL MES

¿Cuál es el juego o anuncio de la GamesCom que te ha llamado más la atención y por qué?

Los mejores juegos de antes

ADRIÁN ALONSO DE DIEGO. VÍA FACEBOOK.
La noticia que más me ha sorprendido de la GamesCom 2012 ha sido la posibilidad de jugar a juegos clásicos de la era de PSone en la reciente PS Vita, entre ellos, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil 2* y *Final Fantasy VII*. Esto nos dará la posibilidad de rememorar momentos de antaño sumergiéndonos de nuevo en la era primaria de PlayStation. Un saludo y enhorabuena por seguir otorgándonos el honor de leer revistas decentes pese a los tiempos que corren.

El principio de una gran saga

ISMAEL LÓPEZ. VÍA FACEBOOK.
Lo que más me ha sorprendido de la feria Gamescom 2012 ha sido, sin duda, *Puppeteer*. Si algo he echado en falta en esta generación son buenos juegos de plataformas, tanto 2D como 3D. Por suerte SCEJ nos trae esta maravilla visual y jugable que puede llenar ese hueco y que, por lo que se comenta sobre su duración y posibilidades, puede que nos tenga enganchados al DualShock durante bastante tiempo. ¡A Sackboy le ha salido un duro competidor!

Buenos recuerdos

PABLO IBÁÑEZ. VÍA FACEBOOK.
El mejor juego de la Gamescom para mí ha sido el *LBP Karting*. Me recuerda a aquel memorable *Speed Freaks* del que ya no se ha vuelto a saber nada y que tantas tardes me hizo disfrutar junto a mis amigos.

Nuevo tema del mes para el nº141.
Otras compañías están ultimando su próxima consola. ¿Cuándo crees que debería Sony sacar la suya?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/Orduña 3 28034 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**





Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber lo que opinas a través de este apartado.



RISEN 2 DARK WATERS

Cogí con ganas este título ya que tenía un análisis en general bueno. No tengo nada que criticar a la historia y a la jugabilidad, lo cierto es que me lo he pasado bien y los combates me han resultado bastante cómodos (y difíciles). Sin embargo, cuando empecé a jugar resultó bastante complicado acostumbrarse a esa pésima calidad gráfica. Doy dos paso adelante y hay un árbol y una piedra, doy dos pasos hacia atrás y ¡ya no hay nada! ¿De verdad resulta tan difícil adaptar bien un juego de PC a PS3?

ALMUDENA GALLEGO. VÍA EMAIL



Del O, P, Q, A a PlayStation

RAÚL JIMENEZ. VÍA E-MAIL.

Solo con el enunciado de mi carta, todas las personas que lleven el mismo tiempo que yo en el mundo del videojuego saben lo que significa. Qué tiempos y que añoranza a esos clásicos... ¡Esos son los verdaderos clásicos! Están muy bien las recopilaciones que hacen algunas compañías de sus juegos, entre ellas **Sega** o **Capcom** pero, ¿Por qué no recuperar los primeros bombazos? Sería fácil meter en un *Blu-ray* o en contenido descargable en *PS Network* juegos que entraban en una cinta o diskette. Clásicos como *Exolon*, *Game Over*, *Rolling Thunder*, *Green Beret* , *Pengo* o el inigualable *Barbarian* serían un gran éxito en las personas que superan los treinta y pocos. Algún tipo de emulador podría hacer posible tal sueño, al igual que lo hacen con juegos de **PSone**, Sega Master System, entre otros, nos llegan en recopilatorios bastante interesantes. La lógica me lleva a que esto no es posible, por varias razones que describiría si valiera la pena aunque seguro que alguno lo desecharía a la primera de cambio, sobre todo los más jóvenes. En fin, soñar no cuesta nada y un servidor, a veces, sueña despierto...

Tengo ganas de GTA V

ISMAEL LÓPEZ. VÍA FACEBOOK.

Después de echarle bastantes horas al *Vice City*, tanto realizando las misiones como haciendo el cabra por toda la ciudad, me quedé con ganas de más. Así que fue entonces cuando salió *GTA San Andreas*, juego que mejoraba en todo al anterior y que, sobretodo, era inmensamente más grande en cuanto a territorio y misiones. También las posibilidades a la hora de hacer el loco eran mucho mayores, así como las la personalización del personaje principal. En definitiva, muchísimas horas de juego echadas a este *GTA*. Pero todas estas horas hicieron que al salir la última entrega para **PS3** no tuviese ningún interés, ya que *San Andreas* me había dado todo lo que esperaba de un *sandbox*. Así que no le hice mucho caso, de hecho, no he jugado ni un minuto al *GTA IV* y a día de hoy, estando bastante barato, no me llama nada la atención. A esto hay que sumarle también que lo que leí sobre el juego no hacía más que afirmar lo que ya me temía y es que no era ni mucho menos mejor que el gran *San Andreas*. Sin embargo, hace unos días navegando por los foros me encontré con una serie de imágenes y un vídeo de la futura entrega numerada junto con información (bastante escasa, por cierto). Lo más destacable que leí fue que utilizará el motor gráfico que ya se ha visto en *Red Dead Redemption* con alguna mejora (que ya es mucho decir) y que el mapeado será el más grande realizado por **Rockstar**. Para mí, que lo que se podía recorrer en *San Andreas* ya era gigante, supone que en este tendremos mucho terreno por descubrir y por el que realizar misiones o, simplemente, perdernos viendo los paisajes o haciendo locuras. El resto de la información se extrae de lo que han mostrado en las imágenes como que no todo transcurrirá en la ciudad, sino que habrá escenarios en el campo, que puede ser que tengamos mini-juegos de tenis, salto en paracaídas, etc... Y, por esto, tengo ganas de ***GTA V***.

Lo vives, lo sientes

PABLO GRANADO. VÍA E-MAIL.

Las consolas te hacen sentir emociones de muchas maneras diferentes. Por ejemplo, la desesperación que sientes cuando estas en el coche de camino a casa con el juego con el que llevas aburriendo a tus padres tres meses, o al releerte el manual de instrucciones por cuarta vez y no ver el momento de llegar a tu casa y encender la consola. Pero también sientes otras emociones: la alegría de jugar por primera vez a tu juego, la tristeza o la alegría que te transmite su historia, o incluso la satisfacción de ver el final de este. Y, maravillosamente, todo nos lo hace sentir una consola.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



SLEEPING DOGS
SHELLY PALMER. VÍA EMAIL
Nunca me lo había pasado tan bien jugando a un sandbox. Se me ha hecho bastante corto, pero la trama es estupenda, la ciudad está cuidada al más mínimo detalle y tiene un montón de posibilidades. Brillante.



TALES OF GRACES F
ÁNGEL GALÁN. VÍA EMAIL
No puedo evitar darle una buena nota a este videojuego. Vale, podrían haberse esforzado un poco con los gráficos, pero la historia es genial, es sistema de combate intuitivo y completo y el epílogo... cómo me ha gustado.



DARKSIDERS II
LIDIA MARTÍNEZ. VÍA EMAIL
El primero me dejó con buen sabor de boca y cuando lo tuve en mis manos no veía el momento de jugar. Geniales mazmorras y puzzles que resolver y Muerte de protagonista. ¿Se puede pedir más?

T!ps PS3

PlayStation 3



1 N

RESIDENT EVIL 6
evaluación 9,3
Sobrevive al virus C en el esperado regreso de la franquicia más emblemática de Capcom.
Capcom 69,95€. +18 años jugado ☐



2 N

FIFA 13
evaluación 9,5
Juega, entrena y disfruta con en las mejores ligas del mundo, solo o con tus amigos.
EA Sports 69,95€. +3 años jugado ☐



3 N

BORDERLANDS 2
evaluación 9,6
No dejes pasar esta ambiciosa historia con nuevos personajes, entornos, habilidades y armas .
2K Games 60,95€. +18 años jugado ☐



4 N

DEAD OR ALIVE 5
evaluación 9,2
La veterana saga vuelve con luchas para todas las situaciones y las chicas más sensuales.
Tecmo Koei 59,95€. +16 años jugado ☐



5 N

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
evaluación 9,2
La secuela del mítico juego de lucha PS2 que no te podrás perder, con nuevos modos de juego.
Namco Bandai 65,95€. +16 años jugado ☐



6 N

PRO EVOLUTION 2013
evaluación 9,0
Toma en tus manos el control del equipo que más te guste en esta nueva edición de PES.
Konami 49,95€. +3 años jugado ☐



7 ↓

DARKSIDERS II
evaluación 9,2
Despertado por el fin de los días, Muerte se embarca en una aventura de caos y desenfreno lúdico.
THQ 65,99€. +18 años jugado ☐



8 ↓

SLEEPING DOGS
evaluación 9,1
Un drama policíaco en mundo abierto ambientado en la vibrante ciudad de Hong Kong.
Square Enix 59,95€. +18 años jugado ☐



9 N

F1 2012
evaluación 9,3
Conviértete en el mejor piloto de F1 que haya existido y mídete con los campeones.
Codemasters 65,95€. +3 años jugado ☐



10 ↓

SPEC OPS: THE LINE
evaluación 9,1
Han pasado 6 meses desde que Dubái fuera borrada del mapa por una tormenta de arena...
2K Games 60,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



RESIDENT EVIL 6
CAPCOM
69,95€ +18

CONDUCCIÓN

GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA



SF X TEKKEN
CAPCOM
59,95€ +12

RPG



TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER

COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

DEPORTES

FIFA 13
EA SPORTS
71,99€ +3

ON-LINE

COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

PS MOVE



SORCERY
SONY C.E.
39,99€ +12

Store

LOS MEJORES DESCARGABLES

1. MACHINARIUM
2. RAINBOW MOON



3. THE WALKING DEAD



4. TOKYO JUNGLE



5. JOURNEY

NUESTROS FAVORITOS













THE ELF	NEMESIS	ANNA	PAZ
RESIDENT EVIL 6 PS3	RESIDENT EVIL 6 PS3	RESIDENT EVIL 6 PS3	DARKSIDERS II PS3
DRAGON'S DOGMA PS3	SLEEPING DOGS PS3	SOUND SHAPES PS VITA	MACHINARIUM PS3
DARK SOULS PS3	LOLLIPOP CHAINSAW PS3	LONDO 2012 PS3	F1 2012 PS3
SLEEPING DOGS PS3	MGS: HD COLLECTION PS3	SORCERY PS3	MASS EFFECT 3 PS3
GRAVITY RUSH PS VITA	GOD HAND PS2	UNCHARTED: E.A.D.O. PS VITA	COD: MW3 PS3



GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 (NAMCO BANDAI)
2. FORMULA 1 2011 (CODEMASTERS)
3. COD: BLACK OPS (TREYARCH STUDIOS)
4. DEAD ISLAND (GOTY-DEEP SILVER)
5. GRAND THEFT AUTO IV (PLATINUM-ROCKSTAR)
6. BATTLEFIELD 3 (PREMIUM-EA)
7. L.A. NOIRE (ROCKSTAR)
8. TEKKEN TT2 WE ARE TEKKEN EDITION (NAMCO BANDAI)
9. FALLOUT 3 (PLATINUM-BETHESDA)
10. SLEEPING DOGS (SQUARE ENIX)

El Top de... Hugo Frattini



1. INFAMOUS
2. UNCHARTED 3: LTDD (PS3)
3. INFAMOUS: FESTIVAL OF... (PS
4. INFAMOUS 2 (PS3)
5. AC: REVELATIONS (PS3)
6. COD: MODERN WARFARE 3 (PS
7. ASSASSIN'S CREED II (PS3)
8. DRAGON AGE: ORIGINS (PS3)
9. COD: MODERN WARFARE 2 (PS
10. RED DEAD REDEMPTION (PS3

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PS Vita, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



PSP PlayStation Portable

1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 =
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación **9,3**
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. **MGS: HD COLLECTION** (KONAMI)
2. **LEGO BATMAN 2 DC SUPER H.** (WARNER BROS)
3. **REALITY FIGHTERS** (SONY C.E.)
4. **GRAVITY RUSH** (SONY C.E.)
5. **UNCHARTED: EADO** (SONY C.E.)
6. **MODNATION RACERS: ROAD TRIP** (SONY C.E.)
7. **RIDGE RACERS** (NAMCO BANDAI)
8. **F1 2011** (CODEMASTERS)
9. **RESISTANCE: BS** (SONY C.E.)
10. **MORTAL KOMBAT** (WARNER BROS)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT 2048
SONY C.E
39,99€ +7

LUCHA



MORTAL KOMBAT
WARNER BROS
49,95€ +18

DEPORTES



FIFA FOOTBAL
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER



RESISTANCE: B.S.
SONY C.E
49,95€ +16

PLATAFORMAS

LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
40,95€ +7

ON-LINE



RESISTANCE: B.S.
SONY C.E.
49,95€ +16

RPG



DISGAEA 3: AOD
NAMCO BANDAI
36,95€ +12



1 N
LITTLE BIG PLANET
evaluación **9,0**
Sackboy da el salto de PS3 a PS Vita en este divertidísmo plataformas.
Sony C.E. 40,95€. +7 años jugado ☐



2 ↓
GRAVITY RUSH
evaluación **9,2**
Controla la gravedad a tu antojo en una aventura que explota los controles de Vita.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐



3 ↓
METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION
evaluación **9,2**
Dos clásicos de la historia del videojuego al alcance de tu PS Vita y en HD. ¡Snake!
Konami 29,99€. +18 años



4 ↓
RESISTANCE BURNING SKIES
evaluación **9,0**
Un bombero contra un ejército de quimeras. Afila tu hacha, que la necesitarás...
Sony C.E. 49,95€. +16 años jugado ☐



5 ↓
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación **9,3**
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,99€. +16 años jugado ☐



6 =
WIPEOUT 2048
evaluación **9,0**
Los nuevos controles táctiles sientan como anillo al dedo al futurista Wipeout.
Sony C.E. 39,99€. +7 años jugado ☐



7 =
RAYMAN ORIGINS
evaluación **9,0**
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐



8 =
MORTAL KOMBAT
evaluación **8,8**
Golpes, sangre y, sobre todo, fatalities donde te apetezca. ¿Qué mas se puede pedir?
Warner Bros. 49,95€. +18 años jugado ☐



9 =
VIRTUA TENNIS 4: ED. WORLD TOUR
evaluación **9,1**
22 de los mejores jugadores del mundo se dan cita en un Grand Slam de bolsillo.
Sony C.E. 29,99€. +3 años jugado ☐



10 =
DISGAEA 3: ABSENCE OF DETENTION
evaluación **8,2**
Nada mejor para abrir hambre de rol en Vita que este complejo y larguísimo juego.
Namco Bandai 36,95€.+12 años jugado ☐



¡¡LO MÁS ESPERADO!!



1. THE LAST OF US
2. ASSASSIN'S CREED III
3. BEYOND TWO SOULS
4. NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA





5. LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

5€

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.



CUPON DE PEDIDO

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2	DEAD OR ALIVE 5	PORT ROYALE 3	BORDERLANDS 2	LITTLE BIG PLANET
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

Lector PlayStation. Revista Oficial - España

NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

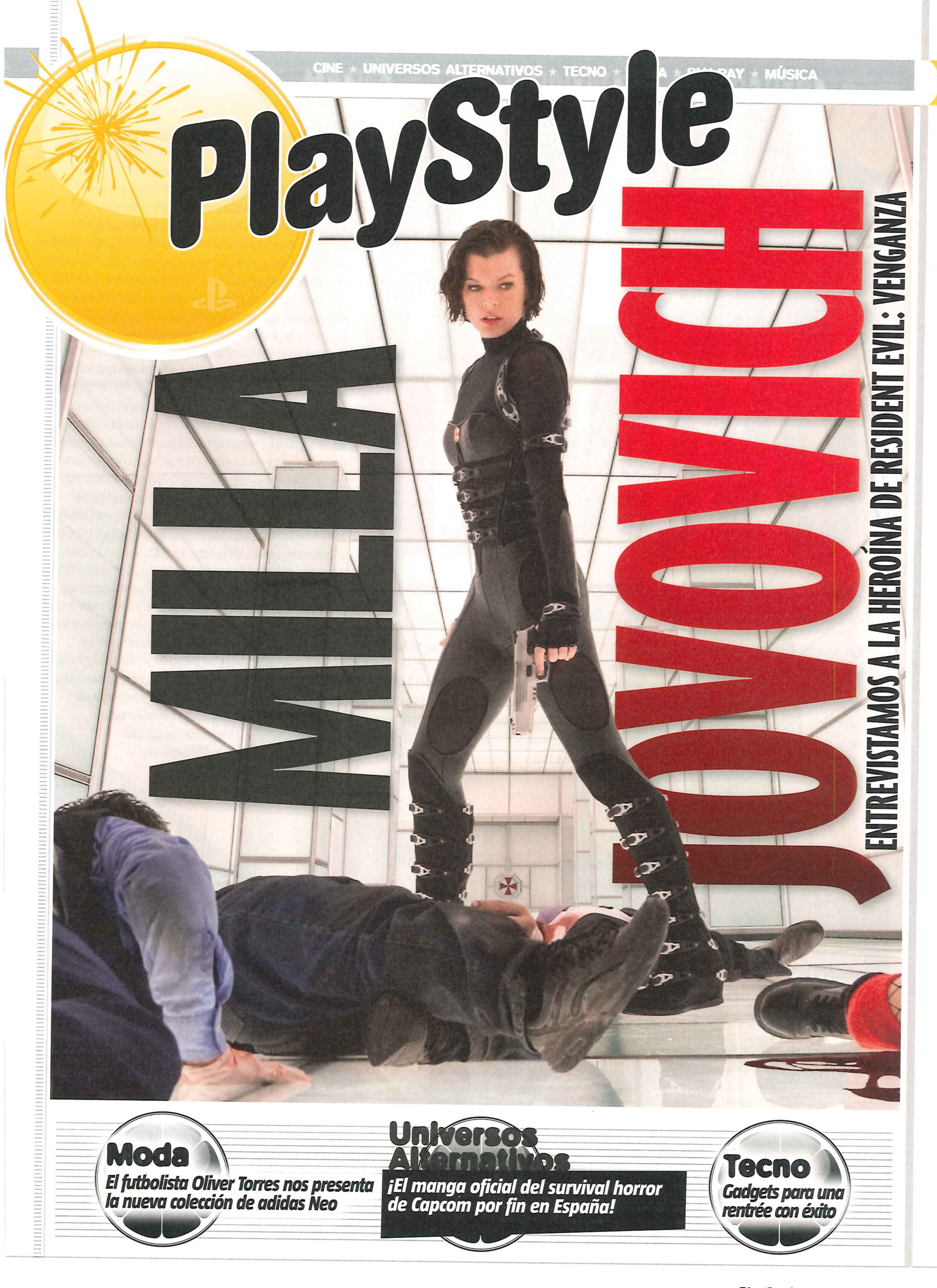
☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2012

PlayStation. Revista Oficial - España






CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ MÚSICA
PlayStyle
MILLA
JOVOVICH
ENTREVISTAMOS A LA HEROÍNA DE RESIDENT EVIL: VENGANZA
Moda
El futbolista Oliver Torres nos presenta la nueva colección de adidas Neo
Universos Alternativos
¡El manga oficial del survival horror de Capcom por fin en España!
Tecno
Gadgets para una rentrée con éxito

MILLA JOVOVICH

Hablamos con la actriz para conocer de primera mano cómo luchará -por quinta vez- contra el Virus T

Coincidiendo con el lanzamiento de *Resident Evil 6* en **PS3**, llega a la gran pantalla la quinta entrega cinematográfica. De todos es sabido la pasión que el director Paul W.S. Anderson siente hacia la franquicia de **Capcom** y, por eso, no faltarán ciertas referencias, como la famosa pelea de Ada Wong en *Resident Evil 4* o la persecución en coche por el desierto de *Resident Evil 5* (que en lugar de un *Hammer*, en la peli será a bordo de un *Rolls Royce Phantom* y en vez de por el desierto, por las calles de Moscú). Y para rizar el rizo la fidelidad con respecto al videojuego, además de Jill Valentine y Ada Wong, Barry Burton y Leon Kennedy harán acto de presencia para ayudar -o no- a Alice en su lucha contra la Corporación *Umbrella*. Milla Jovovich vuelve a ser quien de vida a esta heroína y, una vez más, tuvimos ocasión de entrevistarla. ***«Alice es un personaje que en cada película evoluciona y, en esta ocasión, definitivamente se ha resignado a vivir en este mundo infectado por el Virus T»***, explica Milla acerca de su personaje y añade: ***«Esta vez Alice, además, muestra un lado diferente al asumir la responsabilidad de cuidar a una niña con discapacidades auditivas, ofreciendo de este modo incluso más profundidad a la película»***. Alice perdió sus súper poderes en *RE: Ultratumba* y en ***Venganza*** la veremos con mucha fuerza, pero será más humana y menos superheroína. ***«Nos acercamos más a la Alice original, que era más vulnerable»***, nos cuenta la actriz para desvelarnos más detalles de su personaje. Ser más humana significa tener más sentimientos, pero no por ello dejará de ser una auténtica *killer*, una guerrera que lucha por la exterminación de los no muertos. Un ejército de zombis realmente espeluznante, capacitado con habilidades nunca antes vistas: ***«Algunos pueden montar en moto y disparar ametralladoras, por ejemplo»***. Esta nueva especie de zombis, unido a la aparición de nuevos clones (vistos por primera vez en *Ultratumba*), intensificarán aún más la acción. ***«El espectador se preguntará "¿esta persona es realmente Carlos? ¿Ella es de verdad Rain?". Este concepto está inspirado en el mundo de los videojuegos donde todo puede cambiar al instante»***, explica Milla. Así pues, estos viejos conocidos de la saga de cine que menciona Milla aportan cierta intriga a la trama pues, por ejemplo, Rain en *RE* se infectó con el mortífero Virus T transformándose en zombi. La mataron y en ***Venganza*** la han resucitado... Sin duda, giros argumentales inesperados que estamos deseando conocer y ver. La franquicia *Resident Evil* es sinónimo de acción de alto voltaje y en un filme se traduce en secuencias adrenalínicas: ***«Hay zombis que disparan armas y bazucas, se nos acaba la munición y debemos combatirlos mano a mano. También había Uber-Lickers que nos atacaban al mismo tiempo. Fue increíble rodar esa escena»***, recuerda Milla.

Resident Evil: Venganza

Más acción, nuevas clases de zombis mucho más poderosas, nuevos personajes que aparecen en las diferentes entregas del juego de Capcom, viejos conocidos de la saga cinematográfica, nuevas localizaciones, escenas inspiradas en RE 4 y 5... No te la pierdas, en cines el 5 de octubre.





«Alice definitivamente se ha resignado a vivir en este mundo infectado por el Virus T»

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: ALEXEI HAY











INDIANA JONES
LAS AVENTURAS COMPLETAS

Las cuatro películas de Indy, como jamás las has visto

BLU-RAY

Como lo fue el año pasado la colección *Star Wars*, el *pack* de Indiana Jones se va a convertir en el regalo más codiciado para las próximas navidades. Aunque algo rácana en nuevos extras (son siete horas, pero rescata demasiado contenido de la colección en DVD), es difícil describir la calidad de imagen de las tres películas clásicas (la cuarta, **El Reino de la Calavera de Cristal**, ya estaba disponible en BD). El gran trabajo realizado por *Lowry Digital* en la remasterización de 2003 había allanado bastante el camino a **Lucasfilm** y **Paramount**, pero aún así nos ha sorprendido descubrir, con el salto al HD, nuevos detalles en tres películas que nos conocemos al dedillo desde niños. *En Busca del Arca Perdida* incorpora un nuevo doblaje en 5.1 (también ofrece el original de 1981 en mono), pero es de agradecer que hayan elegido a Salvador Vidal para doblar a Harrison Ford (ya lo hizo en *El Templo Maldito* y *La Última Cruzada*). Un detalle simpático para un *pack* absolutamente imprescindible, las tengas o no en DVD.

Película ★★★★★
Extras ★★★★☆

Director: **Steven Spielberg** Reparto: **Harrison Ford, Karen Allen, Sean Connery, River Phoenix, Denholm Elliot**
Distribuye: **Paramount Home Entertainment. 61 € (5 BD)**





BATTLESHIP

Hundir La Flota: de la mesa del comedor a las azules aguas del Pacífico.



El éxito de *Transformers* en los cines animó a **Hasbro** a repetir la jugada con el resto de sus juguetes. Ridley Scott sigue gestando el proyecto de *Monopoly*, pero el siguiente en llegar a la gran pantalla no fue otra que la adaptación del clásico *Hundir la Flota*. Más impresionantes que los efectos especiales son las ocurrencias de los guionistas para incorporar referencias al juego de mesa en una trama que enfrenta a la marina yankee con unos invasores alienígenas que se visten en el mismo sastre que Isaac Clarke, el héroe de los *Dead Space*. Ojo al diseño de los proyectiles alienígenas: son idénticos a las fichas que marcaban los aciertos en el tablero.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Peter Berg**
Reparto: **Taylor Kitsch, Rihanna, Brooklyn Decker, Liam Neeson**
Distribuye: **Universal**
21,99 € (BD+ Copia Digital)
16 € (DVD)



LOS JUEGOS DEL HAMBRE

Jóvenes, guapos y con ganas de matar



En Hollywood se estrellan una y otra vez en sus intentos por adaptar éxitos de la literatura juvenil, pero en ocasiones logran dar en la diana, como ha sucedido con *Harry Potter*, *Crepúsculo*... y estos *Juegos del Hambre*. La novela de Suzanne Collins recuerda poderosamente a la japonesa *Battle Royale*, pero cortada al gusto de los adolescentes occidentales. En un futuro distópico, el pasatiempo favorito de la población es ver a sus chavales enfrentándose a muerte. A priori, Katniss parece la concursante más débil, pero venderá caro su pellejo.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆



Director: **Gary Ross**
Reparto: **Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson**, Distribuye: **Warner HV**
27,28 € (3 BD)
21,53 € (BD)
18,45 € (DVD)





101 DÁLMATAS

Otro clásico Disney que multiplica su grandeza con el salto a la alta definición.

El estudio del inolvidable Walt sigue dándonos alegrías a los fans de la animación. Este mes llegan cuatro incunables al BD: *La Cenicienta*, *Los Aristogatos*, *Los Rescatadores*... y *101 Dálmatas*. El aumento de resolución no hace sino engrandecer el trabajo de los artesanos de **Disney**, y en el caso de esta película de 1961, los rompedores diseños de Ken Anderson. Empezando por Cruella de Vil, uno de los villanos más emblemáticos (y odiosos) del legado **Disney**. Colosales extras (escenas eliminadas y extendidas, cuñas de radio...) y una sorpresa: descubrir en una secuencia al reparto de *La Dama y el Vagabundo*.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Directores: **Clyde Geromini, Hamilton Luske, Wolfgang Reitherman**
Distribuye: **Walt Disney Studios**
23,99 € (Blu-ray)
20,99 € (DVD)

NOTICIAS



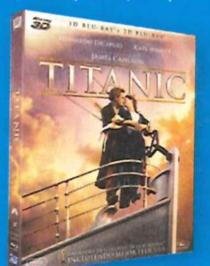
LOS MONSTRUOS DE LA UNIVERSAL, EN HD

Ocho grandes clásicos del terror, por primera vez en BD, y encerrados en un ataud junto a multitud de coleccionables. Drácula (incluyendo la deliciosa versión hispana), Frankenstein, La Momia, El Hombre Invisible, La Mujer y el Monstruo (en 3D), El Hombre Lobo y El Fantásma de la Ópera... todo por 84,95€, de la mano de Universal Pictures.



UN TESORO PARA FANS DE HITCHCOCK

Universal rinde homenaje al maestro del suspense en un lujoso pack con 14 de sus películas remasterizadas en Alta Definición (incluyendo las míticas Vértigo, Psicosis o Los Pájaros), 19 horas de extras y una sartenada de coleccionables que quita el aliento. El precio, 149,95€.



UN NAUFRAGIO EN TRES DIMENSIONES

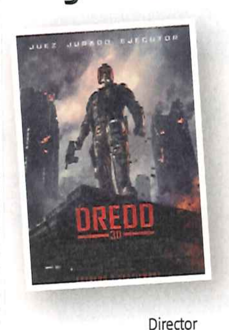
James Cameron ha supervisado la remasterización a BD 3D de Titanic, en una espectacular edición con 3 discos, en el que lo más llamativo es la desaparición de las franjas negras, incorporando detalles que jamás habíamos visto. Edita 20th Century Fox H.E.

POR BRUNO SOL



DREDD 3D

Por fin una adaptación cinematográfica a la altura del cómic original de 2.000 AD. Violenta, espectacular... y deliciosa.



Director
Pete Travis
Reparto
Karl Urban, Olivia Thirlby, Lena Headey
Género
Acción/Ciencia ficción
País de origen
EE.UU. / R.Unido
Distribuidora
Aurum
www.dreddthemovie.com

Todo un icono del cómic británico, desde que viera la luz en 1977 a manos de John Wagner y el barcelonés Carlos Ezquerra, el Juez Dredd ya tuvo una adaptación cinematográfica en 1995, de infausto recuerdo. Aquella chuminada, construida alrededor de Sylvester Stallone, puso en pie de guerra a los fans de las viñetas originales por incontables motivos, y entre ellos, el sacrilegio de mostrar al Juez sin su casco. En Hollywood no le veían el sentido a contratar a Sly y luego ocultar la mayoría de sus facciones bajo una visera negra. Por suerte, los productores de Dredd 3D han sido más inteligentes, y en esta nueva película jamás verás más allá del mentón de un Karl Urban bastante cómodo en su papel de juez, jurado y ejecutor.

Con guión de Alex Garland (*28 Días Después*, *La Playa*), **Dredd 3D** narra los esfuerzos del estólido magistrado y su novata compañera, la Juez Anderson, por salir vivos de uno de los gigantescos bloques de 200 pisos que salpican *Mega City One*, la megaurbe que ocupa prácticamente toda la costa Este de Norteamérica (800 millones de habitantes). Antes tendrán que abatir a hordas de matones cocidos en *Slo-Mo* (una nueva droga que ralentiza los sentidos), y a su líder, Ma-Ma (Lena Headey). La pobre desgraciada no sabe lo que se le viene encima. Nosotros sí. Y vamos a disfrutar cada minuto.

TOTAL RECALL DESAFÍO TOTAL

La fiebre del remake alzanza al primero de los clásicos Sci-Fi de Verhoeven

Ya sea por la ausencia de ideas frescas, como por explotar la mitomanía de unos espectadores que rozan la cuarentena, lo cierto es que 20 años después vamos a ver, casi de seguido, los *remakes* de dos obras maestras de Paul Verhoeven. En 2013 llegará el *reboot* de *RoboCop* (cuyo rodaje arrancó la semana pasada), y en la cartelera acaba de aterrizar el *remake* de *Desafío Total*. Colin Farrell hereda el papel de Arnorld Schwarzenegger en un film que, a diferencia de la película de 1990 y el cuento original de Philip K. Dick de 1966, no incluye un tour por Marte. Toda la acción transcurre en la Tierra, en un guion que incorpora ciertos elementos de la lucha de clases, espectaculares *action pieces* y por supuesto, la fulana de tres pechos. Eso sí, se echa en falta el humor negro del clásico de Verhoeven. Paul, vuelve, te necesitamos.



Director
Len Wiseman
Género
Acción/Ciencia Ficción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Sony Pictures
www.welcometorecall.com



OTROS ESTRENOS

MÁTALOS SUAVEMENTE



Brad Pitt agarra la recortada y se pone duro

Un gran reparto (Jenkins, Gandolfini, Liotta) arropa a Pitt en esta sorprendente pieza de cine negro, con sabor al cine de los años 70. Ya figura en todas las quinielas de los Oscar.

FRANKENWEENIE

Tim Burton se hace un remake de sí mismo

En 1984, el joven Burton filmó para Disney un modesto, pero simpático corto de imagen real con guiños a los clásicos de la Universal. Ahora recicla la historia en un largo de Stop Motion. Tim, se te acaban las ideas.

SIN FRENOS



Mensajero: profesión de alto riesgo

El guionista David Koepp se prodiga poco en la dirección, pero cuando lo hace no nos deja indiferentes. Su último film coloca a Joseph Gordon-Lewitt en el sillín de la bici...y con muchos apuros.

TRÁILERS



UNIVERSAL SOLDIER: DAY OF RECKONING

universalsoldierdayofreckoning.com

Al calor del éxito de Los Mercenarios, Van Damme y Lundgren vuelve a unirse en una nueva entrega de Soldado Universal, aunque esta vez no sean los protagonistas.



VENGANZA: CONEXIÓN ESTAMBUL

www.takenmovie.com

La mejor película de acción de los últimos años tendrá secuela, y promete dejarnos sin palabras. ¡Neeson, dales duro!

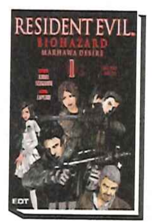
POR BRUNO SOL



RESIDENT EVIL

Al fin llega a España el manga oficial del survival horror de Capcom

Octubre es el mes de *Resident Evil*: nueva entrega en **PS3**, estreno cinematográfico de *R.E. Venganza* y lanzamiento en España del primer volumen del manga oficial de *R.E. Biohazard: Marhawa Desire* ha sido creado por la propia **Capcom**, cuyas ilustraciones han corrido a cargo del genial Naoki Seizawa, quien retrata y narra una historia nunca antes vista en *Raccoon City*: en la más prestigiosa escuela de Asia, *Marahawa*, una de las estudiantes se convierte inexplicablemente en zombi. Y en acción, cómo no, entrarán los miembros de la BSAA, con Chris Redfield a la cabeza. Sin duda, se trata de una auténtica obra de arte que debes tener.



Autor: **Capcom y Naoki Serizawa**
Editorial: **EDT**
PVP: **8,95 €**

LIBROS



Autor
Christopher Moore
Editorial
La Factoría de Ideas
P.V.P. **19,95 €**

Aleta

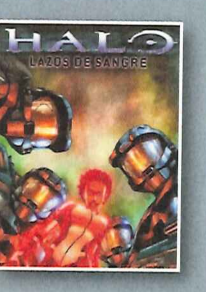
Siempre con buen humor

Si ya nos reímos con *La sanguijuela de mi niña*, con esta nueva obra de Moore ni te cuento. Una novela chiflada, sátira y tan bien narrada que ni te darás cuenta de que te ventilas las 320 páginas prácticamente en un abrir y cerrar de ojos. Retrata con humor irónico los misterios del mundo marino a lomos de una ballena con un mensaje en la aleta que dice: «Que te den». Una visión loca de esos biólogos marinos que nunca se hartan de fotografiar a estos grandes mamíferos. Ya sabes, con Moore, todo puede desencadenar en amor u odio. Y nosotros siempre nos quedamos con lo primero.

Halo: Lazos de sangre

Desvelando El libro de Caín

Quizás siempre has tenido curiosidad, pero como es exclusivo de Xbox 360 y PC es posible que nunca hayas tenido acceso a las entrañas del videojuego de **Bungie**. Pues bien, **Panini** edita un nuevo volumen de la serie con guion de Fred Van Lente y dibujos de Francis Portela (Daredevil). *Lazos de sangre* es como se llama la unidad armada secreta que realiza sabotajes en el espacio. El comando es derribado en una luna desolada, junto con los *Covenant*; así pues, humanos y alienígenas tendrán que aliarse para luchar contra el enemigo que amenaza a las dos especies.



Autor
Varios
Editorial
Panini
P.V.P. **13,95 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

EPIC GAMES
VARIOS
★★★★☆

Este año, **Epic Games** cumple 20 años y para celebrarlo con los fans ofrece GRATIS veinte emblemáticos temas que han sido la banda sonora de juegos tan laureados como *Gears Of War* o *Unreal*. Simplemente tienes que entrar en la web de la compañía y descargarte todos los *tracks*, o los que más te gusten (aunque, ojo, todos son verdaderos *must have*). Algunos son perlas que se remontan a los 90, como el inolvidable *Space* de *Epic Pinball* compuesto por Robert Allen. Epicgames.com



TETRIS THE GREATEST BITS
★★★☆☆

Un EP con 4 temas clásicos versionados por la banda *The Greatest Bits* del juego de Alexey Pazhitnov. El estilo chicharrero se ha mantenido intacto, aunque se aprecian ciertos arreglos con sonidos y ritmos más modernitos que los originales (ahora hasta son algo más bailables -y escuchables-). Dentro del EP encontrarás, además, un *bonus track* inédito que puedes descargarte a través de la web del grupo en cuestión. (3,96 €) iTunes Store



C3PO & R2-D2
La pareja de hecho de SW

Nuestro amor por Star Wars se nota, ¿verdad? ¡Y la archiconocida pareja de robots nos chifla! Por eso, no podíamos dejar escapar estas dos figuras (que se venden juntas), que dicen unas 10 frases típicas de la saga .

Distribuidor:
Medicom Toy
Tamaño:
28 cm. y 15cm.
Precio: **419,95 €**



QUIÉN ES QUIÉN
Star Wars

Todos recordamos con cariño -y a la perfección- los rostros de Peter, Anita y Bill pero, no nos engañemos, mucho mejor es jugar con los personajes de SW y poder preguntar: ¿Tu personaje es del Lado Oscuro de la Fuerza?

Distribuidor:
MB
Tamaño:
30 x 30 cm.
Precio: **30 $**



KIMBERLY
Space Ace

La doncella en apuros de Space Ace, segundo juego para recreativas que el animador Don Bluth -también padre de Fievel- creó en la década de los 80, después de Dragon's Lair.

Distribuidor:
Electric Tiki Design
Tamaño: **30,5 cm.**
Precio: **199 $**



POR DRAGÓCULA Y ANNA



+ QUE FÚTBOL

Oliver Torres, la nueva promesa del Atlético de Madrid, nos presenta la nueva colección de deportivas de adidas Neo Label.

Nombre: Oliver Torres Muñoz
Fecha de nacimiento: 10-11-1994
Lugar de Nacimiento: Navalmoral de la Mata (Cáceres)
Posición: Centrocampista
Club: Atlético de Madrid
Palmarés: Campeón EURO U-19 (2012)

adidas NEO

DERBY II LEATHER

Sencillas pero tremendamente atractivas debido al degradado de azules de las bandas. **69 €**

SKNEO LITE

Estas deportivas destacan por ser las más transgresoras por su tricromía. **58 €**

SE DAILY VULC

Estas son las que Oliver lleva en la fotografía, de líneas depuradas y detalles Black & White. **60 €**

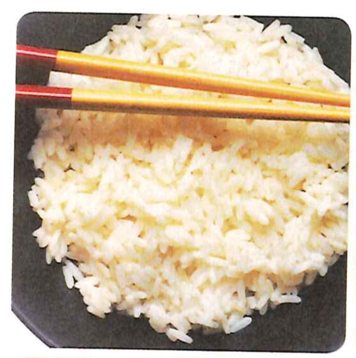
DERBY LEATHER

La estrella de las deportivas urbanas, en ante de color azul eléctrico. **66 €**

CONEO STRIPE

El must have de las deportivas híbridas con puntera reforzada en ante gris. **60 €**


Sin
Delantal
.Com
PROMOCIÓN EXCLUSIVA
PlayStation
Revista Oficial - España
















3€



Todo lo que necesitas para estar a la última en tecnología

LO ÚLTIMO EN TABLETS

XPERIA TABLET S

Manteniendo el diseño de libro doblado de anteriores modelos, Sony incluye a su nueva tablet novedades. Lo ha hecho más ligero y estlizado con acabados en aluminio, con una pantalla de 9,4" y una resolución de 1280 × 800 píxeles. En cuanto al hardware, cuenta con un procesador con recorrido como el Nvidia Tegra 3, funciona con Android 4.0.3 y dispone de todo tipo de sensores: acelerómetro, giroscopio, brújula, GPS... **399 € (Wi-Fi 16GB), 519 € (3G 16GB)** www.sony.es

LA PUREZA DEL SONIDO

AURICULARES MDR-1R

Cómodos a más no poder gracias a la incorporación de unas almohadillas especiales que mitigan la presión. Han sido creados en colaboración con artistas como Katy B para garantizar un sonido cristalino, consiguiendo una reproducción realmente exacta tanto de las partes vocales como de los sonidos medios y agudos debido a la inclusión de unas unidades de diafragma HD especiales que aseguran una calidad perfecta de 4Hz a 80kHz. **230 €** www.sony.es



LO MÁS FRIKI DEL MES
ROCK GUITAR BAG

De los creadores de la Camiseta Guitarra y la Camiseta Batería llega... ¡La Mochila Guitarra! Crea acordes pulsando los «trastes» y, si quieres practicar en el transporte público sin molestar, su pequeño amplificador incluye una salida para auriculares... ¡Y volumen hasta el 11! 49,99 $ www.thinkgeek.com



LA RADIO DEL PASADO
AE2730

Abrumados por tantos avances tecnológicos, nos llama la atención el regreso al pasado de Philips para crear esta radio analógica, ideal para amantes de lo retro. Es portátil y funciona tanto conectada a la red como con pilas y cuenta con salida de auriculares, además de una entrada de línea para poder dar salida a la música procedente de otra fuente de sonido, como un MP3 o un MP4. 71,99 € www.philips.es



MÁS PRÓXIMO AL OBJETIVO
POWERSHOT SX160 IS

Alcanza prácticamente las prestaciones de una cámara profesional gracias a que va equipado con un objetivo con zoom óptico 16x, angular de 28 mm. Cuenta con una resolución máxima de 16 Megapíxeles y realiza vídeos HD con HDMI. Su pantalla LCD es de 3'' y ofrece filtros creativos para personalizar las instantáneas. 189 € www.canon.es



CAPTURANDO JUEGOS
HD PVR 2 GAMING EDITION

Kit para jugones que desean grabar sus mejores partidas en HD mientras juegan con la PS3. Incluye los cables de entrada y salida HDMI, además de un cable especial PS3 de vídeo por componentes. Así pues, graba en streaming con una resolución de hasta 1080p y por vídeo por componentes. 169 € www.hauppauge.es

LO MEJOR DEL MES EN...
Accesorios para PS3



1 Versión renovada y mejorada del popular volante Ferrari Challenge (se incluyen los pedales). Thrustmaster 29,99 €. ★★★★



2 Manillar compatible con el mando de movimiento PS Move ideal para los juegos de motos. Sony C.E. ★★★★



3 Gracias a su velocidad de transferencia de imágenes, con este cable (1,4m) disfrutarás de una resolución de 4096 x 2160 a 24fps. Disponible en cuatro colores. Blade. 19,99 € ★★★★

DESPEDIDA Y CIERRE

El juego vencedor de la recta final de 2012 será...

Ya estamos inmersos en la etapa dulce de los lanzamientos, así que nada mejor que echar un vistazo a los favoritos de la redacción.

The Elf: EL DLC DE DARK SOULS (¡TOMA YA!)



«Artorias Of The Abyss, Artorias Of The Abyss... Palabras que resuenan en mi cabeza de forma recurrente mientras extraigo la caja de Dark Souls de la estantería de las obras maestras del siglo XXI. Ya queda menos para volver a sentir el horror puro».

Nemesis: NEED FOR SPEED MOST WANTED



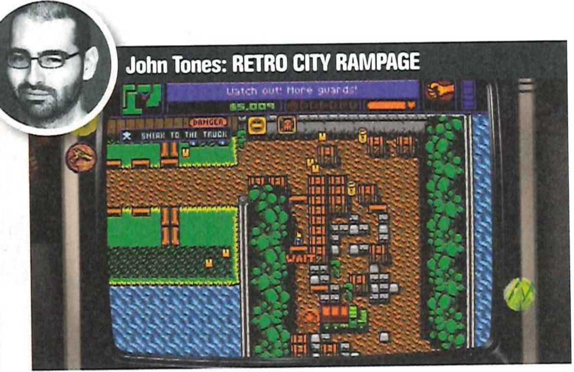
«Normalmente no tocaría un Need For Speed o un Gran Turismo ni con un palo, pero el de este año viene firmado por Criterion y podría haberse llamado perfectamente Burnout Unbelievable. Takedowns y saltos chiflados. No pido más».

Anna: RESIDENT EVIL 6



«Zombis escalofriantes, el Virus C, viejos villanos y héroes, y reminiscencias del clásico de Capcom que nos devuelve lo mejor del Survival Horror. Un must have para neófitos del terror e incondicionales de la saga».

John Tones: RETRO CITY RAMPAGE



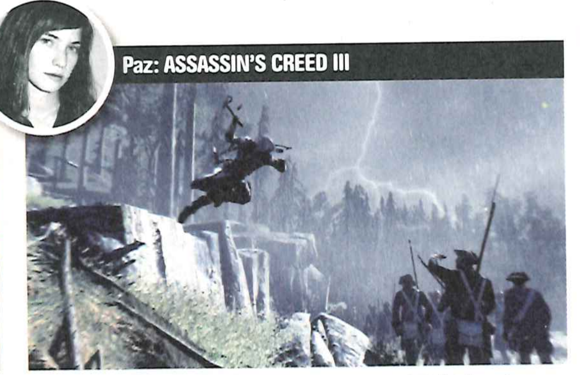
«En un mercado de Triples A para los que pronto habrá que ampliar la categoría a Cuádruples A, el descargable Retro City Rampage se puede convertir en la experiencia más refrescante de lo que queda del año. NES + GTA cenital = ganador seguro».

Bruno Louviers: DISHONORED



«Desde que vi los primeros vídeos y supe quiénes estaban implicados en el juego, no he podido sacármelo de la cabeza. La infiltración, el toque steampunk, los asesinatos, las ratas que se meriendan enemigos... Lo tiene todo».

Paz: ASSASSIN'S CREED III



«El final de Assasssin's Creed Revelations dejó con toda la intriga a los seguidores de la saga. Además, no podemos olvidar la expectativa que se ha creado en torno a Connor y la nueva ubicación. Dará que hablar».

Lloyd: RESIDENT EVIL 6



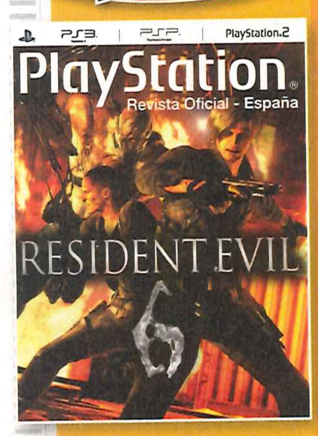
«Puede que no sea fiel a sus orígenes, es cierto que con el tiempo la acción a diluido el característico miedo de los primeros juegos. Aún así un Resident Evil de 40 horas con la cantidad de personajes que incluye está llamado a arrasar».

Doc: STREET FIGHTER X TEKKEN (PS VITA)

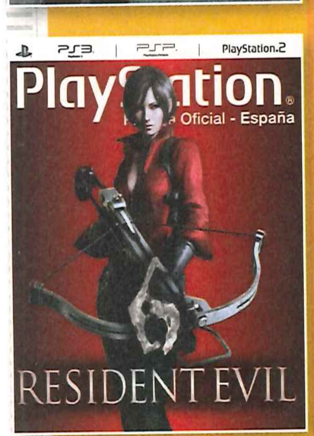


«Ya que la dificultad en las partidas On-line de la versión para PS3 no me dejó disfrutar al máximo del SFxTK original, mi amor por la portátil de Sony y por el género de la lucha me hacen esperar al título de Capcom como agua de mayo».

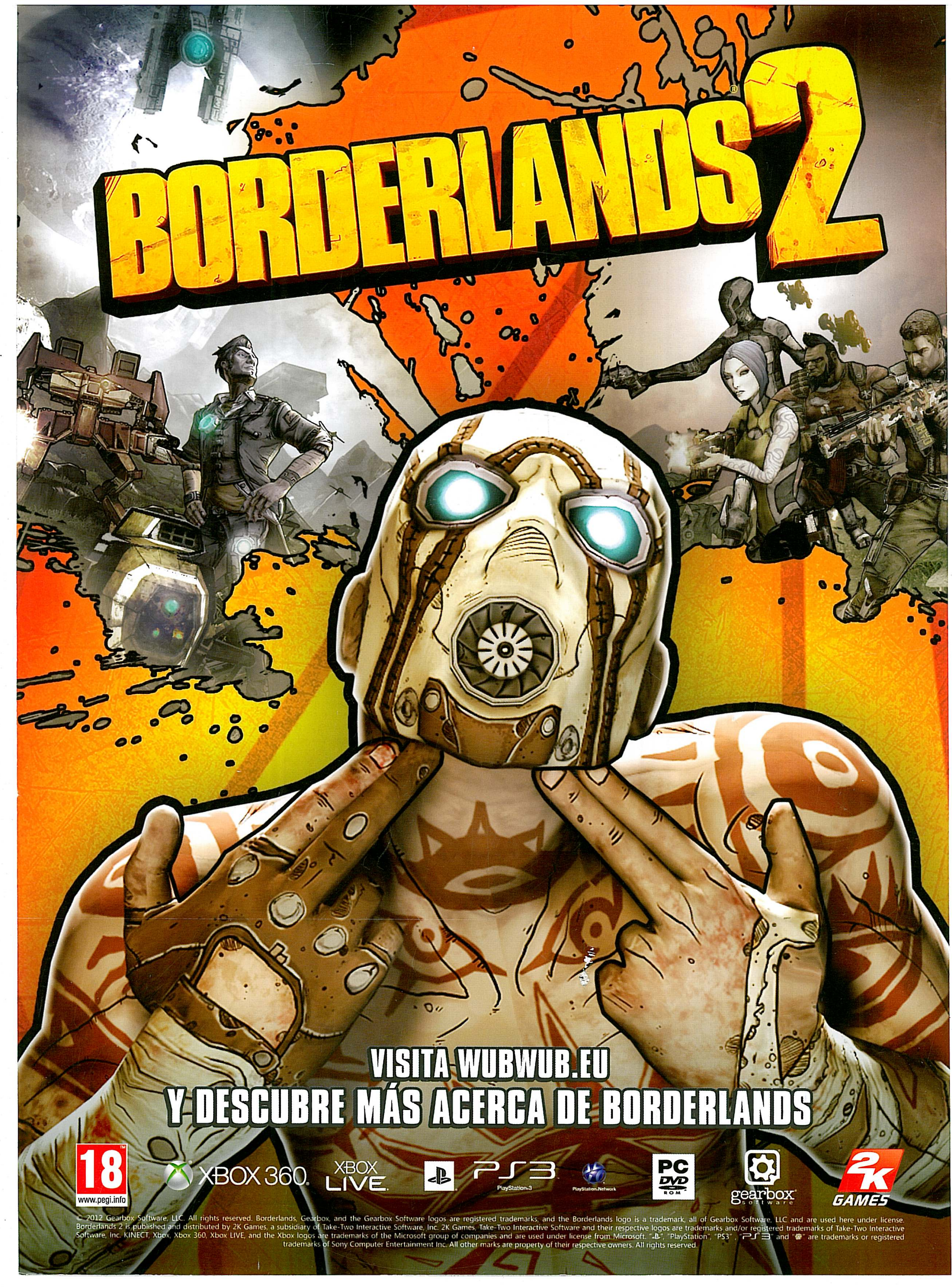
LAS OTRAS PORTADAS







Nos encanta Resident Evil 6 y muchas han sido las opciones de portada que hemos estado barajando hasta el final. Como veis, el bodegón completo de personajes se ha convertido en nuestro estandarte para el número de octubre.


BORDERLANDS 2
VISITA WUBWUB.EU
Y DESCUBRE MÁS ACERCA DE BORDERLANDS
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PC DVD ROM
gearbox software
2K GAMES
© 2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox, and the Gearbox Software logos are registered trademarks, and the Borderlands logo is a trademark, all of Gearbox Software, LLC and are used here under license. Borderlands 2 is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.